因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

9
2001.8.15
定价：5.50元

特别推荐
最终幻想X——最速攻略始动

零点爆炸新闻：
预约量突破140万套 "最终幻想X"红透半边天
FF电影美国遭遇滑铁卢 SQUARE PICTURES前途堪忧

菜鸟作战室
寂静岭GBA版——精彩小说攻略
GT3：天语整理GT3专业术语，附拉力道完全攻略
决战2——权威特大攻略（完结）
牧场物语3（GB）
NBA2K1制霸心法披露（DC）
拿破仑（GBA）
机动战士高达（PS2）
梦幻之星网络版·第二版（DC）
神机世界2（DC）
偶然遗迹（PS）

菜鸟速递通
GBA 格斗之王GBA版
PS2 侏罗纪公园3
PS 洛克人X6
PS2 雷神之槌3
PS 东京魔人学园·外法帖
PS2 莉莉的工作室
PS2 大家的高尔夫3

远方出版社



太10和铁4令PS2高枕无忧了!

以前SCE久多良木社长说过——业界的第二名就让任天堂和微软去争好了。现在人们才正慢慢体会到这句话的正确性。

一个是以生命来悍卫"游戏本质",另一个则猛砸钞票来捍卫主机的"高性能",却从未有人能够像索尼这样牢牢地悍卫最多数玩家的"根本利益"。

三家都是当今世界的知名公司,在经营上各有特色。然而索尼的厉害与独特之处在于,它所制造的产品往那儿一摆,什么话都不说,也能让消费者产生掏钱购买的冲动——这与其品牌优势和产品造型设计有关。

编辑手札

上帝,请多给我一点时间

上帝,请多给我一点时间……这可能是目前风林心中最想说的一句话,一工作起来真的感觉时间很不够。时间流逝的飞快,一晃儿一天就过去了。面对成堆的读者朋友来信,风林虽然是尽量抽时间进行回复,但仍是心有余而力不足。为读者朋友回信固然是一件非常开心的事,但是如果时间安排的不够合理的话,就常常影响工作。说这些,倒也不是向读者诉苦,只是想向期待回信的朋友解释一下没能及时回复的原因。其实,大家的来信只要注明"风林收"就肯定会寄到风林手里。而如果您需要回信的话,也请在信中注明才好。风林一定会尽量为您回复的!好了,不多说了。在北京已经申奥成功的今天,我们一起努力吧!



←这是风林最喜欢的动画『激情恋爱(TO HEART)』的女主角。风林强烈推荐此作PS版。

天语

因为推广梦游美国,本人遭到读者的重创。少数读者不能接受除GT3以外的赛车,而认定GT3是一切赛车游戏的最强者、终结者。

看来梦美这种专业游戏对于在多数读者而言还比较遥远。事实上,就算GT3某些车的过弯法和梦美确有相似之处,但后者那绝对意义的超高速,必令大众放弃。

所以我要写攻略,既为梦美,也为GT3。当然不是说大家离开攻略就不能很好的游戏,但一考虑到现实中的很多玩家对RAC理解得还很不够,天语就觉得自己有责任推广赛车法。这回,俺在"菜鸟通"中亲自整理出相当部分的GT3基础攻略,敬请捧场。



彩火



申奥成功的凌晨,看到长安街上因这来之不易的成功而"疯狂暴走"的人群,而自己的手掌早已因和热情的陌生人相击而变红,不禁想到:是否要在梦想和现实中间寻找一个平衡。申奥的平衡在于今天的人们会为成功而疯狂,但不会为失败而沮丧,平和的心态与8年前不可同日而语。游戏也应找到一个平衡,使自己能在游戏里畅想,还会在现实中坚强。时刻告诫自己游戏与生活的区别即是两者共存的平衡,亦会真正有益自己,难道不是吗?

WP

"地狱"般的日子终于过去了,不知道今年参加高考的朋友们都过的如何,WP1在这里祝愿大家都能实现自己的理想;上周五的那个夜晚不知道大家有没有休息好,WP可是在大半夜被朋友们拉到天安门去痛痛快快的HAPPY了一下,虽然很累,但还是觉得无怨无悔,毕竟要想再有这样的机会恐怕要……;最近经常上战网去"切"星际,虽然开始由于不太适应打法而经常被推,但经过数夜的"浴血奋战",WP我终于练成了无敌大法,现在嘛,哈哈……已经是20胜的高手了,有兴趣的玩家可以来切磋哦!

莱因总帅

近来身体状况好转,便立即恢复了每天8小时游戏制。终日出入游戏专卖店中搜得的大量的新游戏,用来一补卧病期间的游戏营养不良。最近玩了玩PS2的高达后感觉驾驶技术真是非凡,尤其是过关后,NT素质评价为S+时心里不是一般的高兴。不过游戏玩多了身体的确很难受,看来日本人每玩一小时休息20分钟的建议还是非常正确的。FFX就要发售了,许多游戏却不知道为什么延期了。真的是给FF让路吗?FF的电影版看过了,感觉很一般。不知道39分的FFX会不会让我失望……



责任编辑:侯海燕

菜 鸟 通

内蒙古人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街20号)

编 著 者:电子游戏软件杂志社
总 策 划:王观之
执行主编:李胜
版式设计:王磊
封面设计:萧腾

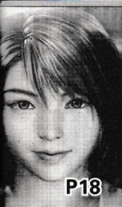
印刷:煤炭工业出版社印刷厂
开 本:787×1092
印 张:7.25
字 数:190千字

2001年7月第1版
2001年7月第一次印刷

ISBN7-204-05151-3/G·1138

定价:5.50元

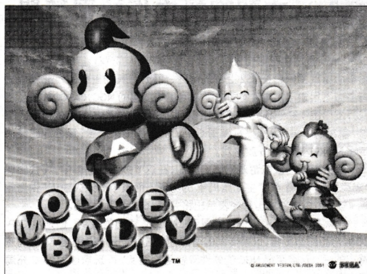
目录 CONTENTS



菜鸟也可以爆机的好攻略 | 菜鸟作战室 |



| 菜鸟速递通 |



菜鸟新闻爆

特报 SCOOP 预约量突破 140 万套 "最终幻想X"红透半边天





本刊日本专讯 尽管 FF 电影在北美惨遭折戟，但是 PS2 游戏"FF X"却再次取得了意料之中的重大成功。游戏发售前的预约量就高达 140 多万套，这个数字"GT 赛车 3"用了 3 个月才勉强接近，而 FF 在尚未发售时就轻易达到了。

7 月 19 日清晨 6 点，秋叶原、涩谷等地的卖店前排起了长达千米的长龙，许多专卖店不得不提前一个小时开始营业，以便尽快疏散排队等待购买的人流。史克威尔社长铃木尚透露，发售当天共有 214 万套"FF X"投入市场，此后以每月 40 万套的速度出货，初期销售目标 300 万套，最终销售目标 400 万套。

"FF X"在日本发售后，海外版的开发工作便纳入了工作日程，海外版预计在今年年底或明年年初于美国及欧洲五个国家推出。美版和欧版"FF X"的配音都是英语发音，但欧版的字幕会因地区差异而不同。

目前中国国内市场亦有少量"FF X"流入，据说提货价不低于 600 元人民币，销售价更是高达 750 元人民币以上，但仍有人购买，其诚心可见一斑。另有消息称，某些卖店竟然把"FF X"爆吵到了 1000 元人民币，价格之离谱令人咋舌。

作为全球最受欢迎的 RPG 游戏，"FF X" 对于 PS2 的推动作用不言而喻。据有关消息显示，在"FF X"发售的当周，PS2 及相关软件的在日本市场中占有 83% 的销售份额，一度如日中天的 GBA 仅占销售份额的 11%。

特报 SCOOP CAPCOM 与方糖完美结合 六款神秘大作秘密加盟

本刊讯 创造 PS2 史上第一款百万大作的日本著名软件开发商 CAPCOM，虽然早已宣布了将为所有家用机开发游戏，但是该厂商的真正核心游戏却只有在 PS2 上才玩得到，而分给其他主机的作品就明显有些微不足道了。尤其是即将于 9 月正式发售的 NGC，CAPCOM 除了正在开发中的"生化危机 4"以外，就几乎没有什么引人关注的作品。不过，就在这个关键时刻，从美国 CAPCOM 方面传来消息，该公司已经决定将为 NGC 再追加 6 款游戏。

根据美国一权威游戏网站的猜测，在这 6 款游戏名单中，将会出现"洛克人"、"街霸 4"、"生化危机 4"的身影。而其中令人关注的"生化危机 4"方面，CAPCOM 也曾经表示出将会与 PS2 版同时推出。

虽然目前这条消息还没有得到 CAPCOM 官方的核实，但是从 CAPCOM 方面的态度看，这条传闻的可靠性极高。对于 NGC 而言，如果消息属实的话，无疑使得 NGC 的软件阵容更为充实，而玩家也对 NGC 充满了信心。

软件 SOFTWARE 握着手柄学开车！ 世嘉开发驾驶教学软件

本刊讯 来自此间的消息称，SEGA 将凭借丰富的三维虚拟技术、以及多年积攒的 CG 制作经验，推出一款以交通安全学习、培养优秀司机的模拟驾驶教学软件，让玩家预先体验考取驾照的感觉。

这套教学软件以模拟考取汽车驾驶执照为题材，通过"学科教习"、"技能教习"等多方面的学习与训练，来提高"驾驶者"的驾车技能。为了让玩家能够充分感受临场气氛，软件中的引擎声音、系统反应力、以至车内环境等都会相当真实的得到再现。至于各种街道状况、道路环境都与实景相差无几。此外，SEGA 同时提供大量模拟试题以及交通规则、汽车构造等各方面驾驶相关知识。用这样的软件学习汽车驾驶，相信一定事半功倍。

该教学软件预定于 2002 年春季推出。



任天堂宣布 NGC 配套外设售价

本刊日本专讯 随着 NGC 发售日的临近，任天堂在官方网站上公开了各种 GAMECUBE 周边的售价。这其中包括（以下周边均定在 9 月 14 日发售）：

名称	售价	名称	售价
手柄	2500 日元	S 端子线	2500 日元
记录卡 59	1400 日元	立体声 AV 线	1500 日元
D 端子连接线	3500 日元	单声道 AV 线	1200 日元
RGB 分量视频线	3500 日元	AC 电源	3000 日元



超级周边如期发售 PS2 硬盘首战告捷

本刊日本专讯 借助“FF X”的东风，PS2 硬盘在日本取得了首场战役的成功，第一批出货的硬盘在发售当天便销售一空。

早在 7 月初，第一批和第二批出货的硬盘就被全部预约，因此在 7 月 19 日发售当天，一万枚硬盘很快被狂热的游戏迷抢购一空。几乎是在半天之内，所有销售 PS2 硬盘的专卖店全部告罄，没有提前预约的玩家只得失望而归。

虽然首批出货的硬盘仅有一万枚，与 PS2 在日本 500 万台的普及量可谓杯水车薪，但是索尼并有提高产量的计划，也许上是想达到奇货可居的效果。目前索尼宣布第三次出货的硬盘将在 8 月 3 日上市，型号以外接式硬盘为主。



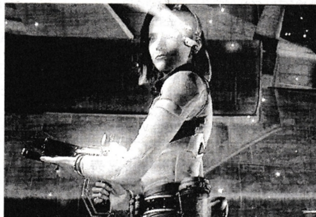
FF 电影美国遭遇滑铁卢 SQUARE PICTURES 前途堪忧

本刊美国专讯 幻想在今夏终于成为现实，“最终幻想”电影版——《Final Fantasy: The Spirits Within》于 7 月 11 日在全美 2500 家影院上映，但是这部历时 4 年、耗资 1.4 亿美元的影片，在首映期的票房收入仅有 1140 美元，令开发商史克威尔大跌眼镜！

根据美国电影网站的最新数据显示，本片上映 3 天后票房收入 1140 万美元，仅名列美国电影票房排行榜第 4 名，第二周总票房收入 2600 万美元，但是已程明显的下滑趋势，远远没有达到人们预期的轰动效应。香港方面，该片上映 4 天的票房仅有 330 万，与周星驰的《少林足球》所创造的 2800 万票房相去甚远！

由于该片在美国的票房收入“一塌糊涂”，收回成本的可能性几乎为零。史克威尔与哥伦比亚合作的第二部影片也将被迫押后，SQUARE PICTURES 的前景已不容乐观。

本刊将在“电子游戏软件”9 月号中刊登驻美记者叶展对 FF 电影票房惨败的独家分析，请读者注意参看。



↑FF 电影的惨败将对史克威尔的财务状况带来巨大影响。

毁誉参半

——美国媒体对 FF 电影版的评价

自《最终幻想》电影开始放映后，引起了很大争议。一方面是由于票房收入不很理想，另一方面则是由于影评方面毁誉参半。下面就是美国各主流媒体对《最终幻想》的评价。

《芝加哥论坛报》娱乐版影评

评分：2.5 星/5 星

如果你想切身地体验一下究竟计算机图形技术模拟真人可以逼真到什么程度的话，那么你应该去电影院看看《最终幻想电影版》。这部电影模糊了真人和动画，电影和游戏之间的界限。片中壮美的抒情和令人难耐的乏味交织在一起，使得它成为一部很富争议性的电影。

这部影片给我们的观众上了一堂生动的计算机教育课，让他们明白现在计算机动画的局限。计算机动画的目的就是使电影中产生哪些真人真景所无法产生的效果。坂口博信在这一点做得很出色。在电影中他向我们展示了一个梦幻般的世界。片中很多片段，从效果上看，可以说艺术水平极高。

但是，如果单纯地让动画人物去模拟真实人物的话，那么注定要失败！因为动画人物是不具有人性的，再怎么模仿也不行。因此，迄今为止，所有著名的动画人物，都不是把模拟真人作为目的，而是把夸张和表达作为第一目标。正因为现在的计算机动画在表达复杂的人物表情方面还有问题，片中的人物并不能确切地表达感情。他们好像是那些做了过多整容手术的人，面部肌肉不够灵活。

这部电影中预设的两个主题，环境和灵魂，使得这部片子从本质上更接近于其他的日本动画片，如《幽灵公主》，而和美国那几部根据游戏改编的电影，如《古墓丽影》和《魔宫帝国》等，有很大差别。整部片子中忧郁的调子和超现实的视觉效果，使得其更具有日本动画片的特征。

令人遗憾的是坂口博信的艺术家的眼睛虽然敏锐，但他的听觉似乎不太好。电影里充斥着游戏中的僵硬浅薄的语言，如“见鬼赶快离开这儿！”、“朝洞内射击”、“见鬼发生了什么事”等等。

可见，这部《最终幻想》虽然试图使自己成为一部严肃影片，并不能满足玩家们对于动作片的需要，同时它也缺乏对传统科

幻片观众的感召力。这部影片在一定程度上艺术化地模拟了人生,但缺乏真正的生动。

著名影评人 ROGER EBERT 的评论

评分:3.5星/5星

这部电影讲述了一个老套的故事,这种故事在几十年前阿西莫夫等人的科幻小说中屡见不鲜。但这次视觉上的感觉完全不同,是革命化的。这部电影最成功之处就是产生了这么一种效果:既不是真人实景,又不是抽象卡通。

片中的人物和整个背景配合得很好。当然,没有观众会认为她们是真人。但我们承认她们近似于真人,这就够了。女主角阿琪的动作流畅,头发的飘动合乎物理法则。特别是片子开始时的大大的特写镜头,制作者仿佛在炫耀他们的成就——看看我们用计算机造出来的尤物吧!

在评价这个影片的时候,我时时感到困惑。一方面,它的精美的图像令人称道;另一方面,故事却缺乏亮点。从某种意义上说,《最终幻想》是计算机图形技术的一个里程碑,代表着一种新类型电影的诞生。

《娱乐周刊》影评

评分:B+

《最终幻想》的故事情节按科幻电影的标准来看只能说是一般。灵魂和环境主题显得有点矫揉造作。但《最终幻想》同时代表着计算机图形技术的一大飞跃,融合了电影和游戏。从传统的基于故事和真人表演的框架上解脱出来,这些计算机合成的角色代表了电影艺术的未来走向。

当然,在计算机制作的这部片子里观众感受不到传统意义上的和演员的交流。这种细微的交流和影响现在让位于精美的图像,头发和肌肤质感的描述,和美如梦幻的复杂效果。《最终幻想》也许没能讲述一个引人入胜的故事,但它确实能够让人眼界一新,感受到极大震撼。

资料提供/本刊驻美记者叶展

新　闻　短　波

★ NAMCO 宣布,PS2 版"TIME CRISIS 2"将在今年 10 月 4 日发售,附带光线枪"GUN CON 2"的套装仅售 9800 日元。

★ 在 PS2 上获得预想之外收益的光荣准备再次扩大自己的业务版图——为 XBOX 与 NGC 开发游戏。光荣计划在本财年内推出两款 NGC 游戏和两款 XBOX 游戏,但是会长襟川惠子同时强调,尽管光荣会继续奉行跨平台战略,但是 PS2 仍是公司今后的工作重点。

★ 环球影业旗下的环球互动娱乐日前公布了 GBA 版的"古惑狼 Advance"的发行计划。这款游戏由 Vicarious Visions 负责制作,环球互动娱乐负责发行。游戏共有六大区域和 20 个关卡,包括剧情、限时、宝石搜集等多种模式,预定在 2002 年春天上市。

★ 来自此间的消息称,世嘉天王制作人铃木裕于今日宣布,用 NAOMI 2 基板开发的 3D 格斗游戏"VR 战士 4"街机版将在 8 月 1 日于日本推出,但 PS2 版发售时间尚未确定。

★ 在 PC 界享有良好口碑的 FIFA 系列的最新作"FIFA 2002"将在 PC、PS2 及 PS 上发售。PS2 版预计在今年圣诞推出。

★ 松下与任天堂共同研发的 NGC DVD 兼容机将在今年 11 月推出,预计售价约为 40000 日元。

■2001 年 8 月 GB 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
蝙蝠丸机器人战斗	バッドばつ丸ロボバトル	GB	不详	10日
多满斯	きかんしゃトーマス	GB	TAM	10日
战斗泡泡	ニセモンパズル da モン	GB	PLAMSYSTEM	10日
GB 战争 3	ゲームボーイウォーズ 3	GB	HUNSON	30日

■2001 年 8 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
荣冠是你的 甲子园的霸者	荣冠は君に甲子园の霸者	PS2	ARTDINK	2日
混沌世代	ジェネレーションスオブカオス	PS2	IDEA FACTORY	2日
混沌世代(限定版)	ジェネレーションオブカオス(限定版)	PS2	IDEA FACTORY	2日
THE MAIDOROS	ザマエストロムジークツヴァイ	PS2	GLOBAL A ENTERTAINMENT	2日
THE MAIDOROS(同捆版)	ザマエストロムジークツヴァイ(コントローラー同捆版)	PS2	GLOBAL A ENTERTAINMENT	2日
实况职业棒球 8	实況パワフルプロ野球 8	PS2	KONAMI	2日
五分钟后的世界	五分后の世界	PS2	MEDIA	2日
永远蔚蓝	EVERBLUE	PS2	CAPCOM	9日
筋肉番付肌肉战争 21	筋肉番付マッスルウォーズ 21	PS2	KONAMI	9日
魔法运动 2001 职业棒球	マジカルスポーツ 2001プロ野球	PS2	魔法	16日
魔颤	Devil May Cry	PS2	CAPCOM	23日
NBA 街头斗牛赛	NBA STREET	PS2	ELECTRONIC ARTS	23日
狂热节拍 II	beatmania Ⅱ DX 5th style – new songs collection	PS2	KONAMI	30日
街 ING 机器	街 ing メーカー	PS2	MEDIA	30日
房屋盗贼	ホースブレーカー	PS2	KOEI	上旬
雷神之锤 III 革命	QUAKE Ⅲ REVOLUTION	PS2	ELECTRONIC ARTS	8月
高尔夫之王 VOL3	ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	PS2	SPIKE	8月
高尔夫之王 VOL4	ゴルフ・ナビゲーターVOL.4	PS2	SPIKE	8月
看呀! 名门野球 2	めざせ!名门野球部 2	PS2	TAS	8月
真·机器人战队	リアルロボットレジメント	PS2	BAMPRESTO	8月

■2001年8月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
CR必杀工作人	CR必杀仕事人パチってちょんまげ@VPACHI	DC	BAKBL	2日
特选 电幻天使对战麻雀香格里拉	特コレ电幻天使对战麻雀シャングリラ(廉价版)	DC	不详	2日
黄金之国第6卷	エルドラドゲート第6卷	DC	CAPCOM	8日
咕噜咕噜温泉2	ぐるぐる温泉2	DC	SEGA	9日
达比制成2	ダビつく2	DC	SEGA	9日
飞空之舞i 不要等待续作了	エアロダンシングi次回作まで待てませ～ん	DC	CRI	23日
新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオンタイピング补完计画	DC	GAINAX	30日
巴斯垂钓2	GetBass2	DC	SEGA	30日
卡那利亚～乘歌而想～	カナリア～この想いを歌に乘せて～	DC	NEC	8月

■2001年8月GBA新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	1日
怪物猎人	ドカポンQモンスターハンター!	GBA	ASMIK	3日
希拉克帕III	ジュラシックパークⅢ～恐龙にあいにいこう!～	GBA	KONAMI	9日
大家养育系列2	みんなの饲育シリーズ②ぼくのクワガタ	GBA	MDO	10日
超级黑鲈进化版	スーパーブラックバスアドバンス	GBA	STARFLASH	10日
瓦里奥岛进化版－耀奇的宝物	ワリオランドアドバンス～ヨーキのお宝	GBA	NINTENDO	21日
希拉克帕III进化	ジュラシックパークⅢアドバンスドアクション	GBA	KONAMI	30日
极 麻雀未来战士21	极 麻雀デラックス未来战士21	GBA	MEDIA	上旬

■2001年8月WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
机动战士高达Vol.2～JABURO～	机动战士ガンダムVol.2～JABURO～	WS	BANDAI	8月
星之心～星与大地的使者～	スターハーツ～星と大地の使者～	WS	BANDAI	8月
HUNTERXHUNTER～被引导者～	HUNTERXHUNTER～导かれし者～	WS	BANDAI	8月

■2001年8月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
SPIKE 006里技麻雀——这是天和	スパイクライブラリー	PS	SPIKE	2日
FROM TV ANIMATION ONE PIECE 海贼团5	From TV animation ONE PIECE とびだせ海贼团!	PS	BANDAI	2日
明亮之间(廉价版)	あかずの间(廉价版)	PS	WEJED	2日
沙门骑士2	サモンナイト2	PS	BANPRESTO	2日
玩耍妖怪花	妖怪花あそび	PS	ASMIK	9日
老爸的时间～走,钓鱼去～	おやじの时间～ねーちゃん、钓り行くで～(廉价版)	PS	ESCOT	9日
老爸的时间～走,打牌去～	おやじの时间～ねーちゃん、花札で胜负や～(廉价版)	PS	ESCOT	9日
老爸的时间～走,搓麻去～	おやじの时间～ねーちゃん、麻雀で胜负や～(廉价版)	PS	ESCOT	9日
逢魔刻	逢魔が时	PS	BIS	9日
重装机兵瓦尔肯2	重装机兵ヴァルケン2(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
超兄贵－究极无敌银河最强男	超兄贵－究极无敌银河最强男(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
首领蜂	首领蜂(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
法塔2	フエーダ2(サイクロンズベスト)	PS	FOR WINDS	9日
雷那哈德	ランナバウト(サイクロンズベスト)ヴ	PS	FOR WINDS	9日
柏青哥帝王～巴尼SP～	パチスロ帝王～バニ－SP～	PS	MEDIA FACTORY	9日
1500系列VOL.67爆裂足球	SIMPLE1500シリーズVol.67 THEサッガーダイナマイトサッカー1500	PS	D3	9日
1500系列VOL.68赛车,GO!	SIMPLE 1500シリーズVol.68 THE RCカーRCで GO!	PS	D3	9日
实战柏青哥必胜法	实战パチンコ必胜法!CR钓りバカ日志S&CRラーメン俱乐部	PS	SMY	30日
心跳回忆2另章～唤起回忆～	ときぬきめモリアル2 Substories～Memories Ringing On～	PS	KONAMI	30日
温暖之中	ぬくもりの中で	PS	PRINCESS SOFT	30日
柏青哥帝王～推奖名单5～	パチスロ帝王モーカー推奨マニュアル5～オリンピア夏の新台・トムキャット～	PS	MEDIA FACTORY	30日
1500系列VOL.69足球1500	SIMPLE 1500シリーズVol.69 THEパターゴルフ	PS	D3	30日
1500系列VOL.70战争模拟	SIMPLE 1500シリーズVol.70 THEウォーシミュレーシミョン	PS	D3	30日
1500系列VOL.71恋爱模拟游戏2	SIMPLE 1500シリーズVol.71 THE恋爱シミュレーション2～おあい～	PS	D3	30日
1500系列VOL.72沙滩排球	SIMPLE 1500シリーズVol.72 THEビーチバレーヴ	PS	D3	30日
1500系列HELLO KITTY VOL1保龄球	SIMPLE 1500シリーズハローキテイVol.1 Hello Kittyボウリング	PS	D3	30日
1500系列HELLO KITTY VOL2 Hello Kitty拼图	SIMPLE 1500シリーズハローキテイVol.2 Hello Kittyイラストパズル	PS	D3	30日
柏青哥帝王	パチンコ帝王	PS	MEDIA FACTORY	8月

注:以上发售表的统计时间为7月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

TOP 30 新作期待榜

"最终幻想 10"发售后,"合金装备 2"升至榜首。而"莎木 2"、"马里奥赛车"、"魔颤"也分别提升了榜位。世嘉的"樱大战 4"和"鬼武者 2"首次上榜,分别排在 6 位和 8 位。

1 合金装备 索利德 2 自由之子 得票:1401

机种:PS2
类型:战略谍报 ACT
厂商:KONAMI
发售日:预定 2001 年冬
其他:对应震动手柄

2 星海传说 3(暂定名) 得票:1336

机种:PS2
类型:RPG
厂商 ENIX
发售日:发售日未定
其他:——

图为 PS 版"星 2"的游戏画面。

3 莎木 II 得票:1217

机种:DC
类型:FREE
厂商:SEGA
发售日:2001 年 9 月 6 日
其他:7800 日元

4 魔颤 得票:1193

机种:PS2
类型:AVG
厂商:CAPCOM
发售日:2001 年 8 月 23 日
其他:6800 日元

5 马里奥赛车 ADVANCE 得票:975

机种:GBA
类型:RAC
厂商:NINTENDO
发售日:2001 年 7 月 21 日
其他:4800 日元

排名	游戏名	机种	类型	厂商	发售日	得票
6	樱大战 4 ~恋爱吧 少女~	DC	SLG	SEGA	2002 年春天	777
7	超级机器人大战 α	GBA	SLG	BANPRESTO	2001.9.21	705
8	鬼武者 2	PS2	AVG	CAPCOM	2002.3.7	640
9	最终幻想 III	WSC	RPG	SQUARE	未定	631
10	漫画聚会	DC	SLG	AQUAPLUS	2001.8.9	620
11	大众高尔夫 3	PS2	SPG	SCEI	2001.7.26	579
12	AIR	DC	SLG	NEC	2001.8.9	541
13	生化危机 ZERO	NGC	AVG	CAPCOM	未定	491
14	异度传说 前传 I 力量的意志	PS2	RPG	NAMCO	2001 年冬	422
15	VR 战士 4	PS2	FTG	SEGA	未定	413
16	超级机器人大战 α for Dreamcast	DC	SLG	BANPRESTO	2001.8.30	367
17	黄金的太阳	GBA	RPG	NINTENDO	2001.8.1	346
18	实况职业棒球 8	PS2	SLG	KONAMI	2001.8.2	334
19	王牌空战 4	PS2	SLG	NAMCO	2001.9.16	305
20	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士 3	PS2	SLG	カスト	2001.6.21	297
21	实况职业棒球 8	PS2	AVG	KONAMI	2001 年秋	267
22	幻想水浒传 3	PS2	RPG	KONAMI	2001 年内	259
23	心跳纪念品 3	PS2	SLG	KONAMI	未定	254
24	CAPCOM VS.SNK 千禧之战 2000	DC	FPG	CAPCOM	2001.9.13	244
25	王国之心	PS2	RPG	SQUARE	2001 年冬	219
26	大乱斗兄弟·DX	NGC	ACT	NINTENDO	2001 年 11 月	200
27	火炎纹章 暗黑巫女	GBA	SLG	NINTENDO	未定	193
28	德比赛马 64	N64	SLG	不明	2001.7.27	189
29	狂野历险 3	PS2	RPG	SCEI	2001 年内	186
30	浪漫 SAGA	WSC	RPG	SQUARE	不明	175

TOP 10 日本新作软件销售榜

本次销量榜统计时间为6月18日至6月24日。除GBA、GB软件销售势头良好外，PS2软件也有不错的表现。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	奥伽战争外传 罗迪斯的骑士 GBA、任天堂、S·RPG、2001年6月21日	145219 (145219)
2	索尼克大冒险2 DC、SEGA、ACT、2001年6月23日	84508 (84508)
3	GT赛车3 A-spec PS2、SCEI、RAC、2001年4月28日	72872 (1097801)
4	莉莉的工作室~炼金术士3~ PS2、QUST、SLG、2001年6月21日	47377 (47377)
5	蚊 PS2、SCEI、ETC、2001年6月21日	41006 (41006)
6	胜负师传说 哲也 PS2、アテナ、TAB、2001年6月21日	21514 (21514)
7	EVERGRACE 2 PS2、FROMSOFT、RPG、2001年6月21日	19705 (19705)
8	快餐店之恋爱！！2.5 DC、NEC、ETC、2001年6月21日	19513 (19513)
9	From TV animation ONE PIECE GB、BANDAI、RPG、2001年4月27日	19493 (217945)
10	J联盟实况 胜利十一人2001 PS、KONAMI、SPG、2001年6月21日	16092 (16092)

TOP 10 美国家用游戏最新排行榜

前3名均被任天堂所占据！而PS2的“黑云”和“疯狂出租车”也分别上榜。本期排行榜几乎被PS2游戏和GB游戏占据。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	塞尔达传说 大地之章 (GBC、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
2	塞尔达传说 时空之章 (GBC、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
3	马里奥聚会3 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
4	RED FACTION (PS2、THQ、ACT)
5	口袋妖怪 银 (GBC、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
6	口袋妖怪竞技场 金银 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
7	口袋妖怪 金 (GBC、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
8	疯狂出租车 (PS2、ACCLAIM、RAC)
9	黑云 (PS2、SCEA、A·RPG)
10	ATV OFFROAD FURY (PS2、SCEA OF AMERICA、RAC)

TOP 10 日本街机新作排行榜

世嘉的“超级节拍同盟”和CAPCOM“怒首领蜂2”首次上榜，分别排在第7位和第8位。NAMCO“太鼓达人”攀升至亚军。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部2000 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	太鼓的达人 (不明、NAMCO、SLG)
3	VR射手3 (NAOMI2、SEGA、SPG)
4	CAPCOM VS.SNK千禧之战2000 (NAOM、CAPCOM、FTG)
5	机动战士高达 连邦VS.吉昂 (不明、CAPCOM、ACT)
6	夏加与塔巴林！2 (NAOMI、SEGA、SLG)
7	超级节拍同盟 (不明、SEGA、SPG)
8	怒首领蜂2 (不明、CAPCOM、STG)
9	街霸ZERO3↑(UPPER) (NAOMI、CAPCOM、FPG)
10	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)

读者留言板

● WE2000：中国男足太差，为何不出女子版？ ——浙江 周志华

● 生化3：过于简单！ ——广西 阳翔

● 樱3：千呼万唤始出来，可怜手中没铁！ ——银川 文庆

● 尤多娜：制作朴素、剧情较好、可玩性高！ ——北京 屈中井

● 尤多娜：一定会进入电玩榜前十！——江苏 秦鸣

● FF10：史克威尔回来了。 ——武汉 段鑫

● 射雕：伤心、伤肺、伤感情+无奈！——广西 朱海

● FF10：为什么没有CG看？？ ——北京 东东

● 鬼屋魔影4：让我找回了打“生化”的感觉。 ——河北 杨可

● FF10：游戏好，就是贵了点…… ——北京 MK2

以上游戏评语摘自随“电软”附送的“美年达中国电玩榜”选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2001.5.28~6.3
1.PS软件：占市场份额37.5%
2.GB软件：占市场份额15.7%
3.DC软件：占市场份额15.2%
4.GBA软件：占市场份额13.7%
5.PS2软件：占市场份额13.2%
6.N64软件：占市场份额2.9%

2001.6.4~6.10
1.PS软件：占市场份额32.2%
2.DC软件：占市场份额28.8%
3.PS2软件：占市场份额16.7%
4.GBA软件：占市场份额12.5%
5.GB软件：占市场份额7.2%
6.N64软件：占市场份额1.4%

2001.6.11~6.17
1.PS软件：占市场份额25.4%
2.PS2软件：占市场份额24.4%
3.DC软件：占市场份额15.4%
4.GBA软件：占市场份额13.6%
5.GB软件：占市场份额13.6%
6.N64软件：占市场份额1.6%

2001.6.18~6.24
1.PS2软件：占市场份额33.9%
2.GBA软件：占市场份额24.9%
3.DC软件：占市场份额19.1%
4.PS软件：占市场份额9.0%
5.GB软件：占市场份额7.8%
6.WS软件：占市场份额0.8%

本期排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志6月29日号、7月6日号、7月13日号、7月20日号四期。



掌机之王 VS. 格斗之王



尽管 SNK 公司随着被收购而一度在广大玩家的视线中消失了很久，不过，好像 SNK 并不甘心于自己曾经创造的辉煌就这样黯淡，看看最近，DC 版"饿狼传说之狼之印记"已经确定了发售日，那么再有什么 SNK 的游戏推出也就不足为奇喽？

责编/一代拳皇风林君

格斗之王进化版

THE KING OF FIGHTERS ADVANCE

GBA 厂商:SNK & MEI 类型:FTG 发售日:2001 年 12 月预定

超杀

最具人气的二维格斗作品终于登场 GBA，尽显"2D 专用机"的准实力！必关注！

从'94 年开始登场的著名二维格斗"格斗之王"系列已经出到了"2000"版，尽管"2001"即将由韩国开发公司接手推出，但是真正由 SNK 原厂推出的作品才是最受拥护者所希望见到的。当然还有草雉京、八神庵等名角，他们的复出可是大家一直期待的哟！

这次 SNK 授权 MEI 向 GBA 进行移植作业，坦言要将 GBA 画面发挥到极限并



直逼 N·G 版效果，而且各种通常技与必杀技全部移植，这绝对是拥有 GBA 的格斗迷的福音。

也就是说，虽然是掌机，但也可以照样感受到玩街机时的兴奋感。可不能用以前 GB 时代的"热斗"系列的眼光去衡量本作了，这可是正统移植作，"ADVANCE"可不是随便说说的哟！

当然，由于是初公开，目前的不明点还有很多，相信除了会继承以往的模式外也会加入许多原创要素的。



●关注进入白热化，从制作人嘴中套出些情报……一起来了解！

Q 关于人物与舞台的设计……

A 这方面我们已经预定会继承"格斗之王 99"中的部分内容，还有部分"97"中的场景（人气）也会再现于本作中。人物方面，当然会保留玩家最爱的草雉与八神了，还有其他角色也会登场！

Q 登场人物会有"99"中那么多吗？

A 我们已经确定全部会有 20 人，除了可以自由编队外，单方出战也成为可能。当然，也许还会加入些神秘人物来助兴。总之，作为掌机格斗，本作阵容将是空前的。

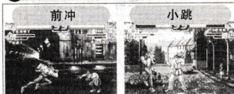
Q 画面可能达到 N·G 版的效果吗？

A GBA 在画面上将绝对不会有问题，实实在在的 2D 专用机（笑）。画面方面请玩家放心！

Q 目前进展怎么样了呢？

A 大概 30%吧？一定会尽快完成的！

系统照旧！



前冲　小跳



连续　回避



←极限的画面。挑战 N·G 基板

N·G 版（多层卷轴）



←画面的 GBA 版！挑战 N·G 基板

GBA 版（残像的有！）

令人惊诧的效果，在"2D 专用机"上轻松实现!?

主人公队、饿狼队、龙虎队、韩国队、怒之队、中国超能力队齐齐登场。目前还不知八神是否会单独出场（依他的性格有可能！）???还是会有两大妖艳女秘书陪伴……一切都还只是谜。不过还好，这个谜底揭开的日子离我们并不远……

以"99"为背景的移植+原创作，制霸 GBA 的格斗实现！

通过这些游戏的助阵，GBA 的软件阵容已经成为空前，相信不久，掌机之王的桂冠就要戴在其头顶了。



←DC 版原创场地也照样收录！



白垩纪来的朋友必须款待！



曾经风靡全球的科幻影片《侏罗纪公园》的第三集已经推出了，按照惯例，同名游戏也会随即推出。这不，电影刚刚上映，游戏的相关内容已经公布了，下面，风林君就为大家奉上最新的画面与设定，让我们在电影上映的同时来看看游戏吧！

责编/恐龙猎人风林君

侏罗纪公园 3～生存者

JURASSIC PARK 3 ~ SURVIAL

PS2 厂商：UIS 类型：ACT

发售日：2001 年秋预定

剧情简介

故事一开始，富商保罗与妻子计划前往荒废的侏罗纪公园小岛（Isla Sorna岛）旅行探险，并找来了著名古生物学家亚伦博士作导游，由于亚伦正写研究恐龙智力的论文，所以毅然答应再次前往恐龙岛。

但是事情并非一帆风顺，前往恐龙岛的飞机在岛上降落时发生了意外，低飞中的飞机被恐龙撞倒，一行人虽然侥幸生还，但就发现此地的恐龙繁殖已非常成熟，而且危机四伏。

恐龙们到处追杀寻找避难所的亚伦博士等人，幸亏找到前侏罗纪公园的研究所，发现之前在研究中的新品种恐龙已经全部孵化成功，还有一些胚胎在成长中，突然从暗处杀出一只刺龙，主角又要再次逃命。

聪明的速龙部队除了靠天生的嗅觉步步追杀亚伦博士等人外，它们对恐龙岛的地形了如指掌，迫使众人走入死胡同，与人类作困兽斗，情况险峻！究竟主角们能否『再次』逃出恐龙岛呢？人类的智力会否不敌恐龙呢？



来自白垩纪的巨兽复活于屏幕！

恐怖还是兴奋？？？



第一次出现在 PS2 上的著名系列必然有其过人之处。回想当年风靡一时的系列最初作，仍然让人有所怀念。尽管当时是二维，不过制作公司利用真人映像将原作风采比较完美的再现于 MD、SFC 之上。而作为革命级的 PS2，相信必然再度吸引众多老玩家的关注。

应该说，“侏罗纪 3”在整体上已经属于“大跃进”了！

与电影一起上市吗？

双重打击？？？



尽管游戏的上市日期还没有确定，不过我们仍然可以从目前公布的内容中看出些蛛丝马迹。电影版已于 7 月 18 日上映，那么游戏……当然不会拖时间啦！

值得期待的地方是什么？

是……



除了 PS2 强力的多边形机能外，此次“侏罗纪 3”的发售绝对会令玩家亲身体验一次被恐龙“追逐”的乐趣！？？

“侏罗纪公园”到底会带给玩家与观众什么？

JURASSIC PARK III

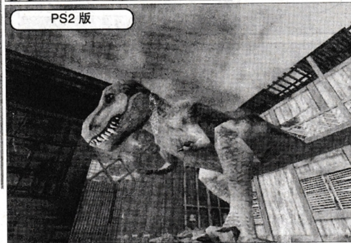
从《侏罗纪公园》的第一作开始（包括电影），就给人们一种特别的感觉，这从故事剧本上就可以发现其吸引人的要素——神秘的白垩纪巨兽……包括远古时代的环境，以及近身接触现今已经不存在、而只能在博物馆中参观骨架的神秘动物。这些东东都是许多人感兴趣的重要因素，而《侏罗纪公园》的上映也给了希望了解这些神秘动物的人们一次绝好的机会，可想而知当时人们在看到利用先进 CG 描绘的动物们活生生屹立于大地之上时的震撼……

PS2版又能怎样？

这是关键！！！



到底会怎样呢？答案就在下面，请看PS2版的效果，以千万级多边形加绚烂光源构成了如此逼真的巨型恐龙于屏幕上再现！唯一可做的只有傻眼！

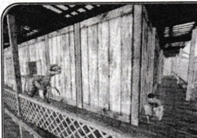


除此以外还有什么？

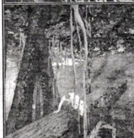
大冒险！！！



本作中的内容从目前看远不止电影剧情中的那些，应该会有比较丰富的原创内容加入！由于是第一手时间为大家介绍，在主角具体情况还未明朗的情况下，风林还不能断言些什么，唯一可做的就是给大家展示一下这些精彩的PS2即时画面，而这也正是读者们正想看到的，我们一起来欣赏吧！



←与速龙玩捉迷藏？？主人公身处险境，面对速龙的追杀如何逃脱，还是准备陷阱将其捕获？作为一款模拟真实野外生存战斗的纯动作游戏，估计本作在动作上将会十分繁杂！也考验玩家智慧！

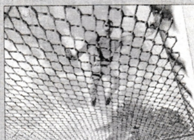


在野外想要躲避恐龙的追杀需要一定的胆量与手段，这在本作着实重要。看左图，主角竟然在空中独木上爬行，看上去真是危险，还有凌乱的藤蔓缠绕于丛林中，原始气息浓厚，令人身临其境。

这样的游戏绝对有挑战性！

主人公到底会遇到什么样的危机？

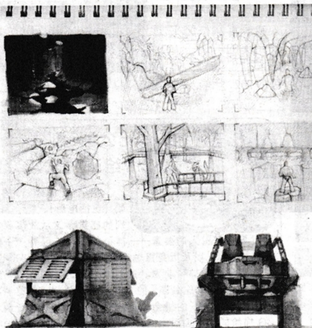
→于铁丝网上攀爬，铁丝网下野兽虎视耽耽，面对这些冷血的家伙，如何冷静面对并躲过它们的攻击，相信将会是非常考验玩家手法的，这可不是“恐龙危机”可以持枪射杀，赤手空拳也要活！



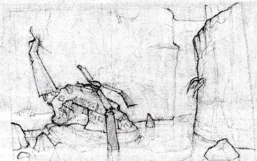


←恐龙追逐战！主角跳过脚下磕绊的石路，身后的速龙张开血盆大口，龇牙咧嘴欲将人类就地吞食，不要怕，锻炼你的胆量！

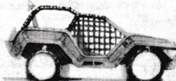
原画设定也很有趣！



←发现许多有意思的事。一组人物行动的原设定稿，从中可以



↑直升机坠毁于峡谷中，希望能够在游戏中看到这一场景，不知道还会发生什么样的事。



↑猎捕恐龙的吉普车，在本作中能够派上什么用途呢？

从初代洛克人到 X 系列。正统派洛克人推出了数不清的版本。继 X5 之后，CAPCOM 宣布在 PS 上再次推出 X6。虽然现在的 PS 游戏进入了冰河时代，但本作的推出一定会给 PS 带来一股暖流。

责编/莱因 X6

ROCKMAN X6

洛克人再度光临 PS

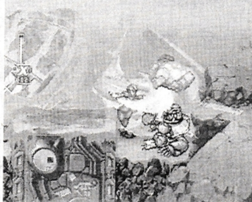
洛克人 X6

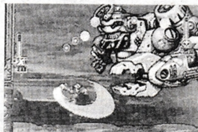
ロックマンエックス X6

PS 厂商：CAPCOM　类型：ACT
发售日：2001 年秋

本作的舞台依然与前作相同

去年年底，继 X4 发售后三年，推出的 X5 受到了玩家的一致好评。自 1993 年推出洛克人 X 系列开始，此系列主角一直是 X 与 ZERO。但是 X5 中最后的结局是 ZERO 为保护地球战死。大家认为此系列也应当就此完结。不过没想到半年后 CAPCOM 公司就闪电发布 X6 的情报。这无疑对 PS 急速衰退的软件市场是一针强心剂。PS 玩家又可以进行一场热斗了。





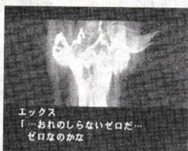
←↑由于 X 得到了 ZERO 使用的剑，所以 ZERO 所使用的强力剑技也被 X 完全继承下来。看来 ZERO 真的可以安息了(残念万千…？)

"X6"的故事

基格曼用策略使卫星殖民地坠落地球，事件发生三周后。虽然 ZERO 用自己的生命为代价击毁了部分殖民地，但是殖民地碎片仍给地球带来了极大的伤害。幸存下来的 X 为了阻止基格曼的阴谋展开了新的战斗…



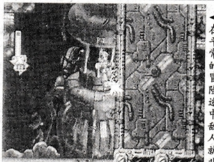
←X在本作开始前会回忆当年与ZERO共同奋战的一幕，真的很怀念哪个生龙活虎的ZERO呀！



→最终觉醒的ZERO在游戏终盘恢复了本来面目，用最后的力量打倒了基格曼。但自己也壮烈牺牲。

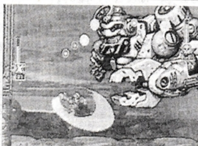
过关顺序的不同舞台也会发生变化

前作中利用 BOSS 的弱点活用特殊武器可以比较轻松的取胜，在本作中这一系统会有所改变。根据 X 的特殊武器不同，下面的关也会发生变化！难度可以 POWER UP 了。



←在平常的冒险途中敌人就非常的强了。

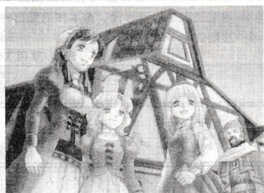
新作中仍要不断打倒机甲骑士



↑X 也可以使用格斗攻击，不过敌人也同样强大化了

在荒芜的世界中，让 X 伤透脑筋的机甲骑士再次出现。这就意味着恐怖的敌人基格曼再次复活了。

令无数玩家苦恼的高难度 BOSS 战在本作被完全保留，能否击倒这些强大的令惊异的钢铁怪物完全取决于玩家的反射神经了。



金子是这样炼成的……

在众多爱好者的期待之下,"炼金术士"系列的第 3 款游戏《炼金术士 3》即将发售!这一次的介绍将由"调和"的基本步骤开始,详细的把整个系统的细节及新的调和方法等新作的魅力浓缩起来介绍给玩家。

莉莉的工作室~炼金术士 3~

ATELIER LILIE

PS2 厂商:GUST 类型:SLG+RPG 发售日:2001 年 6 月 21 日

由调和与冒险交织而成的唯美 RPG

"炼金术士"系列的乐趣在于利用智慧创造出全新的道具。在经历了玛莉时代及将玛莉视为竞争对手的艾莉时代后,PS2 玩家迎来了全新的冒险。本作以萨尔布鲁克镇为舞台,描写了炼金术士莉莉为建造炼金学院进行的奋斗历程。玩家一面要依照委托来调合道具,一面要为了找寻材料而外出冒险。

STEP.1 接受委托



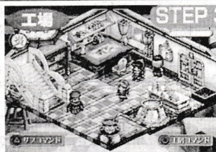
★ 可以在"金梦亭"由老板因兹接受委托,委托内容多种多样,玩家一定要将委托内容记牢啊!

STEP.2 寻找材料



★ 接受委托后就要找到调和目标道具所需的材料。除了在市街上购买外,有时也要离开市街到外面寻找(节约开支)。

STEP.3 进行调和



★ 集齐材料后就要在工厂进行调合。调合的成功率与炼金术士的技术、工厂状态及莉莉的疲劳度均有关。

努力地筹备资金

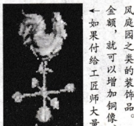
除了接受委托外,还存在三种筹措资金的方法。其中特别想要让玩家注意的是"推销",这是由莉莉亲自去到居民家里推销自己的道具。交涉根据指令进行,莉莉要一面说着恭维的话,一面谈价,偶而还要掉几滴眼泪。此外也可以利用地区差价销售道具,以及在一年一度的"展览会"及"特选会"中取得好成绩,领取奖励金的方法赚钱。



←在萨尔布鲁克附近的城镇、乡村进行特产买卖是最实用的赚钱方法。

资金数量决定学院建造情况

与国王的交涉终于努力有了回报——在游戏序盘的事件中莉莉可以获得土地,而后就可以将资金委托给多尼耶展开学院的建造工作了。虽然何时何地花费多少资金是自由的,但是如果长时间资金不到位的话也会发生工程中断的情形……



←如果付给工匠师大量金额,就可以增加铜像、风庭园之类的装饰品。



↓炼金学院就要竣工了吗?

↑在荒地上展开建造工作吧!

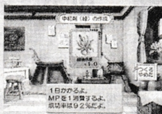
“调和”是炼金术士的基本技能



在工厂中，借助不同的材料器皿可以调和出各式各样的道具。玩家首先要决定准备调和的道具以及调和道具的数量，之后便会根据成功率决定调和工作是否成功。道具的种类与调合方法会根据特定事件以及莉莉的水平提升而逐步增加。

●无法预测的“实验调和”

所谓“实验调和”就是将处方中记载的材料替换为其他材料进行调和的方法。虽然经常以失败而告终，但也是诞生珍贵道具的方法。这是在本作中增加的全新调和法，可以令诸位体验到炼金实验的感觉。



↑调和时的数据显示简单明了，初学者也能掌握。

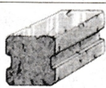
实验调和吧！记录后再进行



打造原创武器乐趣无穷



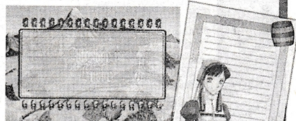
“制铁工房”可以将莉莉调合出的金属制造成武器。但是要令武器在战斗中发挥最大的威力，就要在武器上合理地附加属性。属性是在调和过程中加入的，具体效果由玩家决定。许多自己制造的武器是无法在道具商店找到的，其中斗蓬与护手等辅助防具就只能在制铁工房得到，无法购买（斗蓬可以回避魔法、护手可以提高必杀几率）。另外，原创装备与调和出来的道具一样，可以由玩家自己命名。

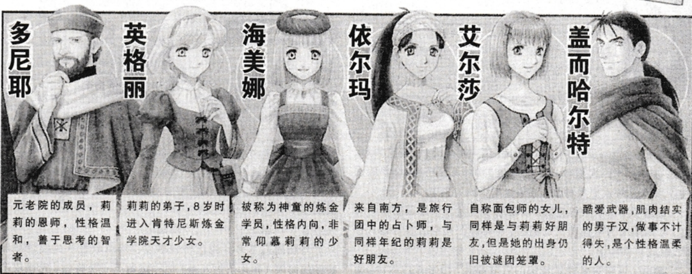

↑稀有的高贵金属必须通过调和获得。



本游戏能够对应EPSON彩色打印机！

游戏能够借助USB连线与EPSON打印机连接，打印游戏中的角色。用这种方法自己制作原创的明信片和记事纸吧！


↑右图为范例作品，角色与面版的关系可自行调节。



多尼耶	英格丽	海美娜	依尔玛	艾尔莎	盖而哈尔特
元老院的成员，莉莉的恩师，性格温和，善于思考的智者。	莉莉的弟子，8岁时进入肯特尼斯炼金学院天才少女。	被称为神童的炼金学员，性格内向，非常仰慕莉莉的少女。	来自南方，是旅行团中的占卜师，与同样年纪的莉莉是好朋友。	自称面包师的女儿，同样是与莉莉好朋友，但是她的出身仍旧被谜团笼罩。	酷爱武器，肌肉结实的男子汉，做事不计得失，是个性格温柔的人。



拿破伦

本作系统容易上手，菜单简单明了，因此下文仅对将领特技、兵种特点、战略战术以及各难关加以研究。

GBA	厂商:NINTENDO	类型:SLG
	发售日:2001.3.21	

六位杰出的将领

将领在本游戏中且一人十分重要的要素。一将领最多可带领3支部队，一支由将领与所率部队组成的集团军，比同数量的其它部队更加具有组织性。在阻击敌人，围歼敌将，占领城池方面，可以收到更好的效果。并且将领的攻击力高于普通部队，可以以一当十。特别是将领们的特技，更是可以对战斗起极大帮助。

	**イニザーキ** 整体素质均衡，值得重点培养，特技是在战场上与拿破仑接触时，可以加速拿破仑SP值恢复。
	**ラソス** 攻击力较低，不过是最早可以带四支部队的将领，特技是阵形配合。带领四支部队时可以发挥其最大威力，到了地狱界更是可以带领怪兽军。
	**シコラ** 力量及速度在六员大将中最低。不过特技很有用：每隔一定时间会使金增加。(非法收入!)
	**オージコロー** 吕布般的勇猛，战场上的一匹狼，力量、速度、HP均最高。不过特技是有所不足，不能率领部队，只能个人出战，是最不好用的将领……
	**スーシエ** 美丽的女将，攻击力较高，值得重点培养。特技是在战场上与拿破仑接触时自动为拿破仑恢复HP。
	**ダヴー** 整体素质与**イニザーギ**相似，值得重点培养。特技是每隔一段时间会自动呐喊一声，鼓舞士气(不耗SP值)。

各个兵种的特性

游戏中共有：步兵、重步兵、炮台、重炮台、骑兵、重骑兵、工作兵、应援兵、巨大炮台、占领船、攻击船、飞行怪兽、巨兽等兵种。以下仅对重要兵种加以介绍。

重步兵，由于太笨重，所以使用率较低。不过其防御力奇高，可以用来当阻挡骑兵的栅栏，而后再在其背后布置炮兵部队，组成防御阵形。

骑兵、重骑兵是速度较快的近战部队，用来对付炮台、重炮台、巨大炮台再好不过。

炮台、重炮台，速度慢但攻击力强，可攻可守，使用率高，不过应配合其它兵种遏制止骑兵近袭。

应援兵，将其编入将领所率的阵形中，可以为阵形中其它部队恢复体力。将领带三支部队时，可以考虑将其编入。

攻击舰，相当于海上的重炮台。射程远，速度快、十分好用。适合阻击敌舰，海上封锁，近岸攻击等。

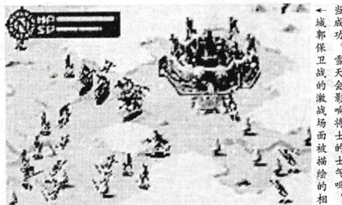
巨兽，速度慢，但攻击力、体力、防御力都奇高，甚至巨大炮台都不能将其一击至死。将其部署在敌城门口再好不过。

巨大炮台，由四名工作兵在基座上建成，威力巨大。大部分兵种均一击必杀，爆炸范围广。但射速奇慢，对己方人员也有同样杀伤效果。不能移动，没有基座便不能建成。建立巨大炮台最好在距敌人集结地较近的基座上建立，这样可以发挥最大效果。

不可不知的基本战术

~陆战~

最管用的兵力当属炮台与重炮台了，拿破仑就是炮兵出身嘛。一般的战术是：由一员将领带领几支炮兵部队驻守于敌军必经之路上，阻击敌军。再调一员将领，杀至最近的敌城门口(最好带领骑兵部队)。然后用带领炮兵部队的将领阻挡在其它敌城的援兵必经之路上。最后大量生产步兵占领敌城，就这样一步步推进，最终将全部敌城占领。如果敌兵有其它道路可进攻我城的话，则可让率骑兵部队的将领在杀至敌城门口后解散阵形，将骑兵留在敌城门口，将领自己赶回己城，配上炮兵，阻击敌兵。另外要注意部队上限。



←城郭保卫战的激战场面被描绘的相当成功。雪天会影响将士的士气吗？

~海战~

与陆战差不多。先让将领率攻击船组成舰队封锁住敌船必经的海峡(有几条封几条)但一定留下一员将领，先率攻击

舰组成舰队，杀至最近的敌港口城市附近。解散阵形，光留攻击舰阻击其生产的部队，武将赶回，再率占领舰组成舰队，占领那座敌城。对敌人近岸部队，可生产攻击舰从海上进行攻击。但最好不要用将领带队，因为将领会冲至敌射程之内。由于攻击舰炮火射程远，对付敌人近岸的内陆城市，可由攻击舰（2艘以上）在海上对其实行近岸封锁。

~地狱界~

在地狱界，占领敌城的基本方法与陆战相同。但可以将封锁敌城的骑兵改为巨兽兵，巨兽攻击力强大，几个巨兽往门口一站，保证出来两个死掉一双。



←昂首的拿破仑军旗鼓相当！脑交涉时的场面「我们与士气高

敌方头目攻略要诀

"铁之公爵"、"海之汉"那种三流角色就不再赘述了，下面将讲解较难的几个。

~巨大怪兽~

这种怪兽一共会出现两次。一次是在第五话，只有一只，派将领带领炮兵部队绕到其身后，对其狂轰即可。第二次是在地狱界，会像小兵一样从两侧不停出现。可由二员将领，各带三支重炮台部队，分别在其必经之路的侧（要在它火焰攻击范围之外）阻击，对付它不要寄希望于巨大炮台。

~女骑士（女武神?）~

对付她则简单加轻松，先用陆战的方法，将所有敌城占领。然后布置重炮台部队在其闪电射程之外。用拿破仑将其周围的小喽罗引出来予以消灭。（注意别叫闪电打着）等她成了光杆司令之后，大量生产骑兵上去猛砍（不要让将领带队，不用重骑兵）等到围住她的骑兵多了之后，还可按"R"钮呐喊几声助助威，加快进程，简直像切菜一样爽快。

~老巫师~

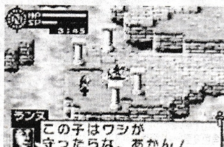
这家伙可以施法将中立城市及我方城市变为敌城（但要连施四次法）对付他要迅速将己方将领布置至各城门口。一城一将，再尽快为他们配齐炮兵部队，这样当那老家伙一出现，便会被打个正着，再加紧生产步兵抢占城市，这样不久就可将其消灭。

~黄金狮子~

这个浑身冒火的家伙很难对付。最好的办法是让イニザーギ出场并带领炮兵部队在喷泉后守候。用拿破仑将其引过来，他一经过喷出的泉水，身上的火焰会消失。这时立即指挥部队对其猛打。等到他下一次发火时，立即将部队撤回。（可用"L"键快速集结）反复几次即可将其消灭。另外要注意泉水喷出时及时让イニザーギ为拿仑恢复SP值。

文/王蒙　责编/风来西林







难点章节的攻关说明

首先是在地狱界里女骑士、巫师、黄金狮子齐登场章节。

最好的通过方法是，留两员将领守城并快速布署另外两员将领至左右两个最近的中立城市门口，阻击老巫师，并为他们配齐重炮台部队，再见机占领这两座城，消灭了老巫师后，立即占领其余两个城市。然后用上面消灭女骑士的方法消灭她。最后造几个飞行怪兽打掉黄金狮子周围的火球（这里不是火焰简单多了），立即指挥所有部队一齐压上（炮兵要多）。

其次是第二十九话，首先将出场的四员将领分别快速的部署至两座城市的后方，阻击敌人的快速小怪兽，并迅速为他们配齐骑兵部队。然后占领那座中立城市，最后从右方城市生产一个重炮台，开至右方粒子炮右边最靠近粒子来的角落的头上。那是一个死角，粒子束打不中，而重炮台可直接炮击魔女，一切完成后，就等待通关吧。但要注意为武将补充兵力和体力。

最后提一下那个巨大石像吧。这是最难对付的家伙。我所使用的方法是，让イニザーギ单独出战，并带领步兵和普通炮台部队。带领イニザーギ到空旷的地方，待石像阴影出现时立即撤至安全处，必要时用"L"键快速集合，这样石像落下后就会受到攻击，同时不要忘了部署几支部队守卫己城，也要注意恢复SP值。

好了，此游戏的所有难点，要点已全部分析、研究完毕，其余的就交给玩家自己研究吧。另外提一下，在第四话、第九话、第十四话、第十七话、第十九话、第二十三话、第二十四话，第二十八话之后均有隐藏关，只要在上面提到的这些话中完成率即占领率较高且将领无一阵亡的话，隐藏关就会出现。

OK！祝大家玩得开心！

无双撰文/莱因总帅
荣誉责编/井上多罗

最終幻想X

完全攻略第一回



PS2	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:2001年7月19日	

系统详解:

SQUARESOFT

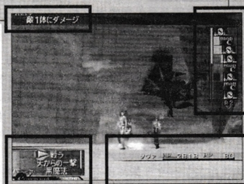
操作方法



战斗系统

●FFX的战斗系统与前代有一定差异:

画面最上方是情报说明窗口



画面左下方是指令窗口，除了共通的攻击、宝物指令外根据角色不同会有许多特殊指令。

画面右上方的窗口是CTB系统：FFX的战斗中的行动顺序不再采用实时方式，而是靠角色的「速度」指数来决定行动的先后顺序。如果角色中了速度变化魔法将直接对行动顺序造成影响。

画面右下角是角色的HP与MP
角色HP下方的气槽是OVER DRIVE的气力槽，当满值时就可以使用角色的OVER DRIVE技了。

●战斗特别操作见下页——

●战斗中的特别操作:

角色交换:在战斗中按 L1 键可以将未出场的角色换到战场上(队伍角色必须在三人以上)

●指令窗口的变化

当满足一定条件时,在指令窗口中可以用左键叫出特别指令。这些指令都是特殊行动发动命令,随角色成长与战况增加。



●OVER DRIVE 指令

当角色的 OVER DRIVE 槽全满时在指令窗口按左键出现该角色的 OVER DRIVE 技名称,选定后就可以发动了。

关于战斗

1、OVER DRIVE 增长类别

角色资料画面中常看到"修行"、"斗志"等字样,这些都是角色 OVER DRIVE 增长类别,随战斗次数增加或受到伤害的次数而出现新类型。在 OVER DRIVE 确认画面选**セット**就可以设定角色的 OVER DRIVE 槽的增长 TYPE。

修行:当自己受到攻击损失 HP 时增长。
斗志:给敌人伤害时增长。
愤怒:己方角色受到攻击时增长。
慈爱:为己方角色回复 HP 后就会增长。
华丽:自己回避了敌人的攻击后增长。
胜利:战斗胜利后增长。

2、角色特殊状态与回复方法

状态名称	状况	回复方法
战斗不能	角色不能参加战斗	使用凤凰之尾或白魔法レイズ
石化	角色不能参加战斗	金の针、エスナ、万能药
ゾンビ	回复魔法或道具对其造成伤害	圣水、万能药
毒	行动回合 HP 减少	毒消し、エスナ、万能药
混乱	敌我不分攻击	エスナ、万能药、被其攻击后
バーサク	攻击力上升无法操作	エスナ、万能药
睡眠	角色不能参加战斗	エスナ、万能药、遭到攻击
沉默	无法使用魔法	エスナ、万能药、やまびこそう
暗黑	物理攻击命中率下降	エスナ、万能药、目药
スロウ	速度下降影响行动顺序	エスナ、万能药
死の宣告	倒数为 0 时该角色死亡	无法回复
カーズ	无法使用 OVER DRIVE	圣水、デスペル

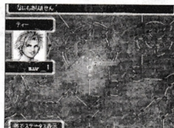
3、召唤兽

作为 FF 系列战斗系统的招牌——召唤兽,在 FFX 中同样活跃异常。召唤兽只有召唤士能召唤。本作中召唤兽相当于一个战斗单位,随召唤士的成长而成长,到了后期还可以通过道具让它们学会新特技,可以说是 FFVIII 召唤兽系统的改良版。本作中召唤兽将随游戏的发展不断增加并且有依然存在隐藏召唤兽。



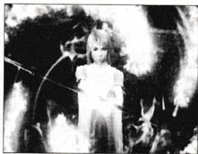
4、武器特性

本作中的角色可以装备一件武器和一件防具,但是这些东西不对角色的基本攻击防御力有影响。武器的好坏全部取决于武器附加特性。比如有的武器附加"物理攻击+20%、HP+10%、惯通"这就是好武器,应当立即装备。在游戏中盘还有武器改造系统的加入,有的武器虽然最初没有什么附加效果,但是空白效果栏很多,可千万不要随便卖掉,将来改造后可是贵重的武器!



5、"技"与"特殊"

角色除了黑白魔法外还有许多"技",所谓"技"基本就是特殊的消耗 MP 的物理特技,此类招数通常都有特别效果附加。而所谓"特殊"就是角色特有的辅助特技。例如祈祷、集中、见切り等等。这类招数通常都是对全员起作用,灵活运用对战局有极大的帮助(尤其是集中和见切り)。这些技巧都可以通过**スフィア**盘不断习得。



6、GAME OVER

全部角色处于战斗不能状态就会 GAME OVER,但只要有一个未出战角色生存并脱离战斗的话就不会 GAME OVER。



四、角色成长系统

作为 RPG 游戏中非常重要的角色培养与角色成长，在本作发生了大幅度改变。首先角色不再有等级限定，也就是说没有通过 EXP 达到上限而令角色 LEAVE UP，提升该角色能力的情况发生。取而代之的是通过"**スフィア**盘"来成长。在战斗胜利后得到的 AP，达到上限后可以令角色**スフィア**等级(SLV)增加，SLV 增长后就可以在**スフィア**盘进行移动，每移动一格消耗一级 SLV。当移动到某格上，就可以按照该格周围所显示的能力提升要求，选择相关道具来提升角色能力。这些相关道具都可以在战斗中得到。事实上该系统有些类似于使用提升能力道具（比如力量种子使用后可以加力量）只不过被 SLV 等级限制不能任意使用这些提升能力的道具罢了。而且每个角色最初的开始位置不同，所以成长侧重点也不同。这种自由度极高的系统使角色可以随个人喜好而成长。这个系统看似复杂，其实一点也不难，在游戏中还会细致入微的演示讲解，绝对一学就会！



完全攻略：

SQUARESOFT



在高度发达的海港城市——**サナルカンド**。水球王牌运动员提达（**ティーダ**）即将参加比赛，在参赛前受到了 FANS 的热烈欢迎，与下方的 FANS 谈话并为他们签名后，提达直奔赛场。来到赛场门前的提达像英雄一样被人们簇拥着，体育馆上一名红衣男子冰冷的瞳孔中映出了远处升起的异样海浪…

赛场的战况异常激烈，提达在观众的欢呼声中越战越勇，当他准备施展自己最得意的必杀射门时。前所未见的景象出现在提达眼前。从异样水球中射出了无数的光刃，瞬间就摧毁了这座浮华城市的一切。混乱中提达与众人一同逃出了坍塌的赛场。就在提达也准备去避难时，神秘的男孩第二次出现在提达面前，他第一次出现时提达还只顾给 FANS 们签名。提达来不及理会神秘的幻影男孩就被红衣剑士——阿龙（**アーロン**）拉回了现实。原来袭击城市的水球被他们称为西恩（**シン**），现在西恩正在不断分裂碎片袭击城市中的生命。为了生存，提达接过父亲留下的长剑随阿龙一同杀向魔物。进入战斗后只管攻击前方的**コグラくず**就可以发生突破包围事件，而进入下一个战场。在断桥前提达遇到了 BOSS **シンのコグラ**，此时要使用阿龙和提达的特技与 OVER DRIVE 来攻击它。它会不断使用 HP 减少 1/4 的重力场来攻击两人，所以要速战速决。不过重力场只能不断减少 1/4 的 HP，是无法打死两人的。消灭了这个魔物后就可以在桥右下方记录了（每记一个占用 64K 空间）。继续向前突破，提达再次被大量魔物所包围，此战进行两回合后阿龙让提达攻击坠毁的缆车，只要让两人不断攻击**タンクロサー**，就可以发生事件解决全部敌人。两人也得以逃生。而阿龙突然对说提达说"终于来接我们了"接着两人便被旋涡吸入空中迷之旋涡。

在昏迷中，提达来到了水底，并游到了水中央的平台上。在那里他见到了少年时代的自己。接着提达再度陷入昏迷。

醒来后，提达已经在一片陌生的水域，阿龙也不知去向，只剩他一人。无奈的他只能向前方有建筑物的地方游去。操作提达向地图中标有红色箭头的地方游，今后进行游戏地图的红色尖头标记就是移动的目标地点。在左方小建筑的宝箱其中有 200 **ギル**，再游到右方可以在宝箱中得到两个**ポーション**，下方兰色圆点是**アルベド**族辞书，不过现在还用不到。

进入海之遗迹记录后向左转可以得到宝箱中的**ハイポーション**。回到主路继续前进，突然石桥断裂，提达也失足落水。在水中提达遇到了三条食人鱼的袭击，正在苦战时一条大怪鱼**シ**



オスグイン出现。由于是事件战斗，无论提达如何攻击都没有什么效果。四回合后提达身负重伤，在千钧一发之际，提达钻进水中遗迹的门洞中逃过了一劫。

由于怪鱼的撞击，遗迹入口被乱石堵住，只能向前寻找出口。幸运的提达在正上方找到了看似安全的大广间，其中竟然还有一堆柴。提达立即动身寻找引火之物。先去记录点旁边的大门中找到重要宝物（**だしいなもの**）"着火器具"然后回到大广间从右侧的门洞进入后，向上走到尽头调查右边墙壁的花瓶可以得到重要宝物"枯れた花束"然后向右转到尽头可得**ハイポ－ション**。点火道具齐备回到大广间调查柴堆后，提达非常舒服的躺在了火堆前。睡梦中再次见到了那个神秘男孩。半梦半醒间，一阵寒风将提达拉回了现实。一只古代魔兽**クリック**出现在提达面前，似乎想用这个疲惫的人作晚餐，一经交手提达完全不是它的对手。就在危急关头，大广间的门被炸开，接着冲进了五个带面具的怪人。其中一个红衣女子还出手帮助提达一同作战。此时要多运用神秘角色的特技"手榴弹"当用完两枚后选择"特殊"指令中的"盗む"就可以再从魔兽身上偷到手榴弹。这样不出四个回合就可以结决**クリック**。以为得救了的提达，突然被怪人们围住，而他们说的话提达竟一句也听不懂。就在这时红衣女子让提达第二次陷入了昏迷。

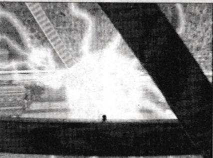
提达恢复意识时已经身处船上，一个头目似的家伙进来后好象让提达去游泳。但是语言不通的问题严重困扰着提达。幸好红衣女子能流利的说提达的语言（日语？）原来头目叫提达潜到海中去寻找宝物。（此处能找到**アルベド**语辞书第一卷，有了它可以慢慢学会**アルベド**语）在记录点回复体力后与红衣女子一同潜入水中，按×键不断下潜后很快就到了海底机械化遗迹（途中可打打**ピラニア**鱼，挣点AP。如果能有SLV3的水平让提达习得**はげまち**后对今后的战斗十分有利）进入遗迹后记

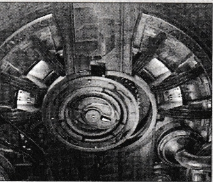












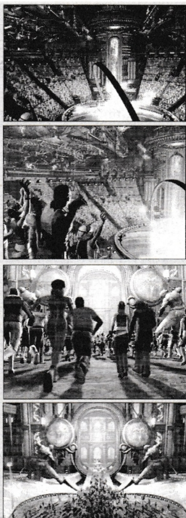
录，提达将电子门敲开后两人潜入遗迹内部。刚进入对面的隧道，就遭到**ピラニア**鱼的偷袭。轻松搞定后，提达来到中央晶体处将晶体关闭后便与红衣女子准备返回船上，正要离开时遇到了堵路BOSS**トロス**的袭击，虽然**トロス**普通攻击力不高，但它受到一定伤害后就会躲起来蓄力，第二回合会给两人重击。最初要让红衣女子使用强力手榴弹攻击，提达如果习得特技**はげまち**一定要赶快使用，以增加攻击与防御力量。当**トロス**躲起来时红衣女子可以按左键叫出特殊指令窗选"身构"来回复体力，而提达则可以在特殊指令窗中选择**はさみうち**后将**トロス**前后夹击，然后就可以轻松击倒它了。完成任务的提达回到**サルベ－ジ**号的甲板。虽然提达顺利完成了任务不过怪人们并不领提达的情，扬长而去。晚上红衣女子给提达送来了饭和水。和提达的对话中得知她叫做琉库（**リュック**）是**アルベド**族的少女，而她所说的语言就是**アルベド**族语。当提达说自己在**サナルカンド**被西恩袭击的事时。琉库很吃惊，因为西恩袭击**サナルカンド**已经是一千年前的事了。而且这里的人非常忌讳提到**サナルカンド**，让提达千万别说自己是从**サナルカンド**来。这使提达陷入了深深的沉思，难道自己昨天还在球场比赛，转眼就经过了一千年的时间吗？夜晚西恩再度出现将提达卷入海中。

再次醒来时，提达已经漂到一个阳光明媚的海滩，海岸上的人们竟然在玩水球。提达自然要大活跃一番。他出色的身手令岸上的人惊叹不已。上岸后先向左走可以在鱼网边上找到装有"毒消し"的宝箱。然后回去找人们对话，得知这里就是一千年前被西恩毁灭的**サナルカンド**遗址。而那男子叫瓦卡（**ワッカ**）是这里的水球队教练兼队长，他还非常欣赏提达的技术，请他去自己的村中做客。提达自然是欣然前往。走了一段时间两人从水路上岸，在这里会遇到敌人但依然可以轻松解决，在红色箭头下方的水中有一个宝箱其中有凤凰之尾千万不要忘了拿。这附近有隐藏宝物

一一月轮之印。上岸前瓦卡请求提达加入他们队帮助他在ルカ水球祭上拿名次。而提达自然也愿意帮助这个10年间从未获胜的男子。

当快到地图上的红色三角区域时，遇到了讨伐队的ルッツ，他们是自发讨伐西恩的组织。一阵寒暄后他们先回ビサイド村了。提达与瓦卡进村后瓦卡教给提达祈祷的方法，其实这还是提达那个时代流传下来的。学会之后瓦卡让提达到寺院中去祈祷，说那样也许可以治好他的失忆。提达先去村庄左边的道具屋买些药物，然后再去道具屋上方的讨伐队宿舍找ルッツ谈讨伐队的事。这里可以找到アルベド语辞书第二卷。原来这个民间组织起源于800年前ミヘン组织的"赤斩队"目的是保护寺院、僧侣、体育场和人民。离开宿舍后可以到宿舍左下方的小空地中，这里有三个宝箱分别装有两个ポ－ション、400ギル和ハイポ－ション。这时就可以去上方的寺院了。提达进入寺院后深深的感到这个世界与他所知道的哪个充满现代气息的社会是完全不同的。当提达来到一座塑像前，神官介绍说这尊雕像是伟大的大召唤师布拉斯卡（ブラスカ），他在10年前用究级召唤击败了西恩，所以被人们像神一般崇敬。离开寺院去讨伐队对面的瓦卡的家中，瓦卡让提达早些休息。晚上神官对瓦卡说了些什么后，瓦卡便匆匆的走了。

第二天清晨，从怪梦的困扰中解脱的提达在寺院找到了瓦卡。从瓦卡口中得知有一名从召唤士（见习召唤士）进入了试练之间，但到现在还没有出来。如果今天仍不出来就必死无疑。提达听到此处毅然冲入试练之间救人。试练之间像个迷宫。先在正前方调查，再到右边的文字处调查。此时门开了，顺楼梯向下调查前方的封印可得封のスフィア然后就可以到下方的门前打开大门了。进入后向前走然后右拐调查墙上的文字。当墙消失后进入其中将墙上的ビサイドのスフィア拿到。然后出去在正对面的兰石台上使用ビサイドのスフィア后将石台推倒前方闪光的地方后。瓦卡出现，他说下面的试练之间只有守护者（ガ－ド）才能进入。说着地面开始下沉，两人来到了地下，里面原来已经有两个人了。此时最上方的门开了一个少女非常虚弱的从里面走了出来，要不是蓝面兽人帮助险些摔到。但是少女依然很高兴的说"我是召唤士了"。大家离开寺院后，新召唤士要为大家召唤幻兽，证明自己召唤士的身份。在少女的召唤下一只幻兽从天而降，这里的人都习惯的称它为瓦尔发雷。由于新召唤士诞生，村里的人在晚上举办的盛大的晚会。会上瓦卡将提达介绍给水球队队员们，瓦卡将球队目标定为"优胜"令队员士气高涨。之后提达与召唤士少女的谈话中得知她叫尤娜（ユウナ）明天将出海旅行，并邀提达同行。与尤娜闲谈之后再与瓦卡对话后就可以休息了。

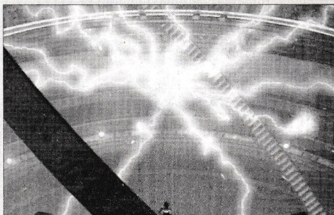


夜里提达梦见尤娜与琉库为了与提达旅行而争吵，此时老爸捷克特（ジュクト）出现对少年提达进行冷嘲热讽。从怪梦中醒来的提达听见屋外的谈话声。原来是黑法师露露（ル－ル－）与瓦卡谈论提达与ヂャップ相象的事。当瓦卡进入宿舍后提达如实的将刚才所听到的告诉了瓦卡。瓦卡便将他弟弟ヂャップ一年前死于西恩之战的事告诉了提达，并说这次水球比赛后将完全





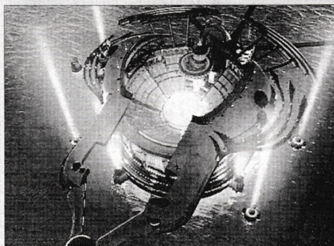
成为一名守护者为打倒西恩而战。为了达到优胜圆满结束运动生涯所以利用提达的球技来比赛，并请提达原谅。面对正直诚恳的瓦卡，提达又怎能不尽心尽力去帮助他呢。



第二天众人在寺院前集合完毕，瓦卡将弟弟留下的水剑交给了提达，在**ヂャツプ**墓前祈祷后大家一起向海边出发。路上提达突然遇到了 BOSS:？？？交战三回合不分胜负，瓦卡忙出面阻止了战斗。原来这个兽人叫奇那米(**キマリ**)，从小便与尤娜一起长大也是她的守护者，刚才的战斗是一场误会。再向前走会遇到一些固定战斗，主要是传授战斗方法。在这里可以好好练练本作中召唤兽的用法，当召唤出幻兽后，它可以作为一个战斗单位使用，并且能用魔法、特技和 OVER DRIVE。由于同伴多了，战斗中按 L1 就可以随时更换同伴出场，这样战斗起来就非常轻松了。而黑魔法的相克性则是按“火克水、冰克雷、火雷不相克”的规律。黑魔法运用得当对战斗大有帮助。



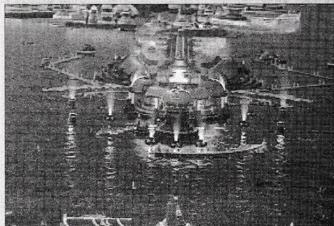
海滩尤娜与**ビサイド**的人们告别，乘船离开海港驶向**ホルド**。在船舱里可以得到不少宝物。提达从瓦卡处得知尤娜的父亲就是大召唤士布拉斯，提达到船头与尤娜对话后惊奇的发现尤娜知道他那个时代在体育馆中比赛水球的事，更令人不可思议的是尤娜还知道提达的父亲捷克特，说 10 年前捷克特曾是她父亲的守护者。这一切令提达陷入了混乱的旋涡。正在此时海浪汹涌，西恩又出现了。此次的战斗异常棘手，由于 BOSS 是西恩，而只有西恩移动到船的正前方时才能用魔法或水球等远程武器来攻击它。西恩还不断释放出**コグラくず**，虽然**コグラくず**只有 200HP，但数量众多很难对付。如果想稳扎稳打，则用露露的魔法配合瓦卡的物理攻击慢慢对付西恩，平时注意回复。如果采用冒险战术，则用尤娜召唤出瓦尔发雷用 OVER DRIVE 攻击西恩，两次就可以令西恩退却。西恩虽然退走了，提达却落入海中，瓦卡毅然跳入海中从怪鱼嘴下救了提达，海中的 BOSS **エキュク**比较难对付，它的吸血攻击很讨厌，建议 HP 低于 200 时就用道具回复体力，这样不出十个回合就可以打倒这个海怪。

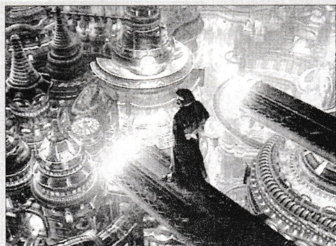


虽然众人从西恩的袭击中幸免，但生活在**ホルド**的善良的人们就没有这么幸运了。被西恩席卷过的村庄只剩下死亡与悲哀。

提达一行人来到**ホルド**，尤娜第一次履行了召唤士义务，将被西恩杀死的人们的灵魂送入了“异界”，以免他们化为西恩的魔物。提达真心希望不会再看到这样令人悲伤的仪式。

仪式结束后众人去宿屋中休息，第二天提达出发，当经过左侧道路时提达救下了一个小女孩。这时回到酒店，小女孩的姐姐会给你一件贵重的谢礼——**エ－テル**。回去后在右上方的屋子的左下角有一个宝箱里面是三个**ポ**











胜利后，讨伐队自然非常佩服尤娜一行。这时不要急于前进在这片林子里有许多宝箱其中运**のスフィア**可是个稀有宝物，找到所有宝箱后就可以从右侧前往**キ－リカ**寺院了。

到了**キ－リカ**寺院前的石阶前瓦卡建议大家跑上去，看谁第一，并请尤娜作裁判。没想到身为裁判的尤娜却自己先跑上去。提达还没有明白过来石阶上方突然出事了。又是个 BOSS **グノウ**(攻击 15 魔力 10,HP3000 对火属性攻击弱)。其身后有两条触手 HP 都是 450,先用物理攻击将两条触手干掉否则它们会吸收黑魔法攻击。当触手消失后，就可以全力攻击**グノウ**了。当它的 HP 低于 2400 时会使用毒属性攻击，依然要注意状态回复。解决掉这个家伙后瓦卡对提达的战斗能力刮目相看了，说如果提达愿意，一定能成为一个优秀的守护者。来到**キ－リカ**寺院正遇到了**ルカ**水球队他们也来祈祷胜利并对永败的**ビサイド**队大肆嘲笑，提达说他父亲就像他们一样看不起任何人。进入寺院后提达也与瓦卡一同祈祷胜利，此时同样是召唤士的**ドナ**来到了寺院，当她看到尤娜有如此众多的守护者便讽刺的说守护者要重质不重量，而尤娜则认为守护者都是她所信赖的伙伴，并没有重质不重量之说。**ドナ**没趣的走后，尤娜与守护者进入地下的试练之间，不是守护者的提达自然无法进入。正在提达想去外面等候，**ドナ**却突然出现，不知出于什么目的，**ドナ**让她的守护者把提达扔到了地下试练之间。无奈的提达只能再次去解试练之间的迷题。最初在正门左侧石台上取下**キ－リカのスフィア**放到正门右册的孔中门立刻燃烧起来，然后再取下**キ－リカのスフィア**门就可以通过了，进入后将兰色石台上封**のスフィア**取下放到正面的孔中，在取下封**のスフィア**调查正面的孔石墙会升起。再将**キ－リカのスフィア**放进兰色石台并把它推到前方的闪光地面上。再将右边墙上的**キ－リカのスフィア**取下将封**のスフィア**装上，右边的小门打开将里面破**のスフィア**取下。此时地面的火也没了从左侧梯子下去到大门前用**キ－リカのスフィア**就可以再次让大门燃烧，最后取下**キ－リカのスフィア**就可以通过试练之间了。

虽然大家对提达的出现大吃一惊，但得知召唤士尤娜







将因为非守护者进入试练之间，而被罚禁止进入**キ－リカ**寺院时。提达似乎明白**ドナ**的用意了。当大门再次打开时疲惫的尤娜已经得到了火之幻兽——**イフリ－ト**的帮助了。于是众人决定向下一个目标——**ルカ**进发！

船离开了海港，提达在船舱中闲逛。突然发现了一个自称**オオアカ**屋的23代传人，他说要去到**ルカ**去创造一番事业，提达自然慷慨解囊（给1000**ギル**将来买宝物会优惠）。提达在动力室中见到了超大的鸟在蹬螺旋桨，负责人说这些大鸟叫路行鸟（**チョコ**）在这个世界中非常普遍，可提达却从未听说过。离开船舱来到甲板，先和尤娜闲谈，尤娜再次提出请提达当她的守护者，而提达说要在考虑考虑。此时回船舱的队员室可以得到宝箱中的**ハイポ－ション**。再去甲板绕到后面刚要上楼梯就听到瓦卡与露露的对话，最初只是谈比赛的事情。再往后露露就将尤娜请提达作守护者是因为他是捷克特（**シュクト**）的儿子，但尤娜知道提达讨厌父亲所以无法将原因告诉他。听到这里，提达想起了他那个令他讨厌的父亲。来到船头的水球前，回忆当年父亲自夸的必杀技**シュクト・シュ－ト**。此时出现习得水球比赛中超必杀技的机会，只要不断按画面中的字出现的位置，按方向键＋○键就有可能习得这个华丽的必杀技，习得与否将在后面出现一个微小的分支。

提达顺利的习得了**シュクト・シュ－ト**，令身后的瓦卡与队友齐声为提达喝彩。而见到提达的水球必杀技后尤娜说这招是他父亲的得意着数，还起名说是**シュクト・シュ－ト3**号。看来尤娜所认识的捷克特真的就是提达的父亲。



事件之后进行记录。第二天船到达了拉比亚第二大都市——ルカ，那繁华的景象令提达一时间忘记了西恩的威胁。然而比赛真的会那么顺利吗？

船缓缓的靠岸了，港口的记者们正在热烈欢迎到场的水球队。当ビサ－ト队出现时却被冠以"传说永败队""制造23连败的奇迹队"等等讽刺性的称号。不服气的提



达找了个话筒大声宣布今年ビサ－ト队的目标是大会优胜。就在此时人群中一阵骚动，原来マイカ总老师为纪念在位50周年而亲自光临比赛场。众人自然上前迎接，而マイカ总老师身后走出了シモ－ア，他已经被正式任命为新老师。他也要观看这次比赛。而シモ－ア似乎认识尤娜，两人寒暄了一阵后シモ－ア就先去赛场了。提达来到队员休息室，在这里可以复习水球比赛的操作方法。这个比赛基本类似于《天使之翼》是靠指令操作五名队员，以将水球射入对方球门为目标的游戏。当提达已经听的不耐烦时。尤娜进来对提达说有阿龙的消息，提达眼睛立刻一亮，决定与尤娜一同去寻找阿龙。并且答应瓦卡，一定会赶回来参加决赛！

离开赛场后，可以先去赛场左侧的休息室通道中找到ハイポ－ション，然后离开赛场左拐在街边找到600ギル和フラッランス。找到宝物后回到赛场向地图上的红色三角区域移动。当到酒吧前提达会教尤娜吹口哨，不过尤娜好象怎么也吹不响。继续前进来到了鱼龙混杂的酒吧，尤娜去打探阿龙的消息，而沉默寡言的奇那米似乎遇到了同乡。不过似乎谈的很不投机，最后竟然大打出手。就在此时提达发现尤娜不见了。原来尤娜被アルベド人绑架了，提达立即赶往港口去救助她。路上遇到了许多アルベドポ－タ－在路上袭击提达。经过了四场固定战斗，提达一行追上了アルベド的船，在船上出现了BOSSアルベドシエタ－（HP6000、攻16、魔1、对雷属性弱）虽然

OVER DRIVE 发动类别成长条件

斗志

给敌人大约140次物理或魔法攻击，但必须确实命中敌人。



慈爱

使用ケアル、レイス、ポ－ション等回复系魔法或道具大约110次就可以习得这种类别。



凯歌

打倒100个以上的敌人就可以习得这种类别。



愤怒

当本人以外的同伴遭到敌人的攻击（物理攻击或魔法攻击）本人进行200次战斗周围的同伴损失HP累计5000以上。习得这种类别。



胜利

本人消灭最后一只魔物后，战斗胜利。持续200次后可以习得这种战斗胜利后自动增加OVER DRIVE槽的类别。



华丽

回避敌人的攻击120次以上，如果就可以修得这种令OVER DRIVE槽随回避敌人攻击而上升的类别。





它能力不高，但是提达还是想出了利用起重机攻击它的好方法。这时提达的战斗指令中按左键，会出现**クレーン**指令，选择后提达会去启动起重机，却因没有动力无法使用。两回合后露露说用雷魔法攻击起重机可以给它充电。经过露露的三次雷电魔法后，**クレーン**就可以被提达启动了。只一击就给**アルベドシエタ**－4300 的伤害。这样就可以轻松的搞定这个善于反击的 BOSS 了。

顺利击倒 BOSS 后尤娜终于得救了，当尤娜得知提达曾经被**アルベド**人救到相似的船上，便问他知不知道**シド**，提达说语言不通，也不清楚谁是**シド**。

此时的赛场中瓦卡在最后关头成功的射门得分，终于以 3 比 2 的比分得到了挑战**ルカ**队的机会。而瓦卡也因为那一记射门而受伤。提达回到休息室，看到瓦卡正躺在床上，看来伤的不轻。瓦卡将击败**ルカ**队的重任交给了提达与队友们。最后复习操作后就正式比赛了。此战的敌人太强了，基本没有胜算，当下半场比赛进行到最后两分钟时瓦卡出场，因为这毕竟是他的告别比赛。最终虽然失败了。但是**ビサ－ト**队的新面貌受到了人们的认同。就在此时西恩再度袭来，而阿龙也再次出场。正当西恩肆虐时，**シモ－ア**老师出手召唤了一只非常恐怖的幻兽，一击消灭了西恩的怪物。

比赛之后瓦卡略带遗憾的告别了水球队，一心一意做守护者。（其实胜败结果只关系到水球队员**ショボ**加入水球队与否）离开了赛场后，阿龙决定做尤娜的守护者，而提达也在阿龙半强迫下成为了尤娜的守护者。为了让提达打起精神，尤娜让提达练习微笑，结果自然是让提达的心情迅速好转。于是大家向**ジョセ**寺院出发……（**未完待续**）

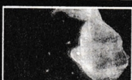
幻兽的成长——

本作中的召唤兽依然有隐藏的等级，每经过 30 次战斗（不用将幻兽召唤出来也可以）召唤兽的等级就会成长一级，最大能到二十级（也就是战斗 570 次）。而每成长一级，能力就会大幅度提升。所以多战斗是有很多好处的。

——莱因












寂静岭

小说连载之一

自从妻子永远的离开和女儿之后，我一直生活在无尽的悲哀中，十年过去了，我终于等来了一个长长的假期。为了能散散心，我决定带上我的女儿——夏莉儿，一起去一个叫寂静岭的地方度假，据说那里环境优美而且有很多的游乐设施。但是就在我们动身前往寂静岭的路上，我却开始感觉到某种不安的因素正在悄悄向我们袭来……

GBA	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:2001.3.21	

文/SILENCE
责编/WP



序章:噩梦的开始

轮胎与路面的摩擦劈开浓重的夜色，车头灯光象是一只奇异的手，不停在分析路面的蜿蜒。很久没有这样的休息了，前去寂静岭的游乐场都是为了我活泼可爱的女儿夏莉尔。看着她熟睡的脸在路灯下时明时暗，我也觉得心里静得出奇。

这样的夜晚，该不会有人像我一样驱车通过这黑暗的山道了吧。我这样想，于是踩低了油门。但是没想到，一阵风声呼啸而过，刺破午夜的电单车在我身旁飞驰。那看来像是个警察，却不明白她为何也会跟我去向同样的地方。夏莉尔却依旧熟睡，或许只是怀着一个游园之梦，期许明天能旋转在木马之上。

我偶尔转头，那辆电单车赫然倒在路边，无声无息的就引发一场事故，不禁让人胆寒。我放低了速度，开始变得小心。但不知为什么，收音机的电波突然变得不稳定起来，好像有什么危险的因子躲在空气之中，蠢蠢欲动。

"……将，速度，加快吧……"不知从何而来，我心里居然有语声，我也瞬间变得意识模糊了起来，不知不觉又踩下油门。轮胎发出长长的嘶鸣，行人在面前晃漾，而车身却急坠直下，如落入无底深渊……

第一章:无人之街

冷风将一片死寂刺穿，瞳孔之中逐渐涌起了光感。出乎意料之外，我竟然丝毫感觉不到疼痛，难道我未曾受伤？或者是受伤的程度已经让自己感觉不到痛觉了？

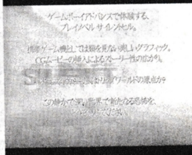
雪，无声的划落，只在接触地面的刹那方才叩出很轻微的响声。"寂静岭"，路边的指示牌上赫然标着这个路名，这个我和夏莉尔一心想来的地方。但不知为什么，在絮絮雪中，它看来如此肃杀，仿佛一个不祥的箴言。

风将记忆吹散，然而当我头转向一边时却一阵错愕。边上的车门打开着，夏莉尔不知跑去了那里。外面的雪粒似乎旋转着扣击车窗，在我心里涣开一片惊惶。寂静岭，这鬼镇一样的地方，似乎是专为我们而设，一心将我们诱入，只是不知接下来会有什么事态发生。

我下了车，四处环顾。静寂、不该在夏天到来的雪、笼罩整条街的浓雾，一切的一切都是带着恐惧的不可解之迷。街上响着的只有我的脚步声，声声配合我心里的疑问:"夏莉尔去了哪里？难道是被谁拐跑了？"阵阵不安如同大雾，将我死死包围，我，没有出路。

正当我猜疑不定时，却又听见一阵脚步声，在大雾之中，有个人影隐隐约约，看不清是谁，只感觉身高像个孩子。"夏莉尔？"叫声磨砺着雪花，那人影却没有动。但我向那走去时，那人影却往前飞跑。我也跟着跑了起来。我敢断定，那就是夏莉尔，决不会错的。我是跑的如此之快，好像生怕一旦追不上就永远也找不到一样，这种恐慌来得莫明而清晰。然而，那人影似乎不愿意被我追上，奔跑的速度逐渐加快，最后像是被吸入了雾中。我毫无来由的心往下一沉，只朝着思想的中央拼命跑着。

街角，完全被黑暗包围，我的喘息四处碰壁。就像回音，四处传来脚步声，错落有致的朝这边而来，靠近…更近…越来越近……脚步声变成了野兽的鼻息，寻找着我所在的位置。它们如从天而降，我所未见过的狰狞怪物向我扑来，一阵腥风，顷刻将我吞噬人完全的黑暗……



第二章:命运的相逢

茜维尔·贝内特,寂静岭邻接的布拉玛常勤警官。当我从迷乱朦胧的梦中惊醒,面前就是她那把一切都不在乎的笑颜。外面景色凄迷,在这狭小的咖啡屋中,却站着气定神闲的女警,不知这是梦还是现实。



对于失踪的夏莉尔、对于这小镇暑夏降雪的异态,她似乎一无所知。但从她递来给我的手枪看,在这毫不在乎之的表面下,也潜藏着一丝的不安。"哈利。你没有受过射击训练,可不要误打中我呀。"她微笑着消失在门外的雾中,只余下咖啡屋中单独一人的我,望着手中的枪发怔。

我正在苦苦思索着夏莉尔的行踪,但一种奇异的响声却又将我围困。我慢慢朝那里走去,却发现原来只是一个收音机。深红的外壳宣泄着不知名的音响,不知传达着怎样危险的讯息。

正在这时,一阵铮然声响,玻璃窗激射出无数碎片,巨大的翅膀挥动,从未见过的,像鸟一样的怪物狠狠盯紧了我。这,并不是鸟,而是一种如同被火烧伤的赤褐色生物,淡绿色的眼珠表明着她嗜血的本性,时刻威胁着我的生命。

虽然尚且不太熟练,时间却已不容我多想,举枪朝它射击。但令我难堪的是,子弹却飞射在了天花板上。怪物逼近,不容我犹豫,枪声响过,怪物羽翼血光暴绽,跌落在地上,,那种惨嘶几乎可以将我的耳膜震裂。紫黑色的血液漫过脚底,我惘然站在怪物实体边上,象是一个笑话。而夏莉尔成了我不可寻觅的方向。

第三章:厄运之后

雪花飘落不停,我走出了咖啡屋,浓重雾气依然不给我明确的指示。空中长着羽翼的怪物来回飞翔,仿佛它们是寻觅着猎物的雄鹰,而处在这种对立之中的我,却又象是什么?

看不清的视野中,分不清的怪物自上而下朝我扑来,我利用收音机干扰着他们的目标,同时在雾中飞跑。借着模糊的记忆,我跑到了小巷之中,邪恶的空气随着翅膀扇动的嘈杂一同消失,只留下小巷间柔弱的光,和雪粒一同降下。正当我行进之时,地上一件东西挡住了我的去路。黄色的封面,笔触幼稚但酷似我的画像,这分明是夏莉尔的素描本。我在不知不觉加快的呼吸声中打开了它,迎面却是几个鲜红的字:去学校。

我没有多做考虑,便沿着小巷直走往学校。两边围墙高低起伏,在我心中郁积着困惑不安。几番光影变化之后,那紧闭的小学校门便静静的躺在了面前。

第四章:暗之到来

校门开启之后,是毫无例外的黑暗。即便是那"去学校"的指示,依旧不能让我确认夏莉尔是否就在这座学校中。入口边上的墙壁贴着学校的导向图,我把它揭下放入怀中,然后便听着关闭校舍的门发出笨拙而沉重的转动声。靴子踩在地上的声音……隐隐约约的叫声……像是山洞中的滴水声,点点滴滴击打在我耳膜上,我则是一步一步向前走去。

没有人影,彻底的昏暗,根本无法看清周围细小的东西。夏莉尔如果真的来到这里,没有灯的她又怎能不迷失。我从怀里取出打火机,按动之时,我一心希望的只是这灯光之中可以出现夏莉尔的影子。

摸索着我来到了音乐室,推开门之后迎接我的是一座钢琴。钢琴和普通的钢琴并无二致,只是在我坐上椅子后分明感到一阵热温,刚才有人在这里坐过吗?夏莉尔的笑颜自然而然的跃出在了脑海之中。在家中,每次当我工作的时候,夏莉尔都会在一边弹起钢琴,深深取出我的疲劳,那么她来到这里也是情理之中了?然而当我打开琴盖,手指所触及的却是粘腻而带着温度的液体。黑白琴键之间夹杂着深红的指印,淡淡的腥气变成巨响的钟声,狠狠的击打在我的心脏上,我一下子站起,感觉到有什么液体从额头一直淌到了后背。



打开门时听到了悲鸣声。我沿着走廊前行,庭院边上的窗簌簌抖动,雪粒击打的力度越来越强。庭院一片荒芜,然而却有着几座陈旧的钟塔,表示的时间则一概看不清。那是什么?两脚走行的动物正向这边靠来,不用想也可以知道,它们必定也是在寻找着猎物。这时,我怀里的收音机突然发出一阵刺耳的声音,视线从走廊离开的同时,我拖着不知为何变得激痛的腿跑起来。长长的爪子,持重我的大腿。奇形怪状的生物似乎想扑来抱住我,随后加以咀嚼吧。没什么可多想的,对付这种怪物,唯有拔枪就射。血花在黑暗中花出一道优美的弧,但同时怪物的爪子又更深的刺入了我的大腿,激痛让我几乎晕倒。我用力挥拳击中怪物的头部,它应声而到,但周围却又围上了数个怪物。我举枪瞄准它们的头部,不容闪失的击中它们,

枪管冒出清烟，耳边惨叫不止，如同身陷地狱。

不知过了多久，我呆呆的站在一地尸体之中，衣服上到处染着血迹。夏莉尔，身边连一点武器都没有的她，能平安吗？我往前走时，那些怪物的尸体却突然消失，这是幻觉吗？我取出导向图，往地下走去。阶梯一级连着一级，没有光亮的校舍用黑暗紧逼着我。新的恐怖，新的敌人，不知何时就会出现在我脚踩着的地方。然而一股奇异的力量充沛在我身体内，我确信可以找回夏莉尔。

电力室的机器已经停转，我尝试着调整配电器，电流接通后我却本能的感觉到有什么东西将要出现。整个校舍发出巨轮一般的震动，独自站在黑暗中的夏莉尔是否也会感到一阵惊慌呢？

我走上三楼，钟楼的门如此之矮，以至于像我这样的成年人，必须蹲下才可以进入。我正要尝试着去推，但一阵奇异的吸力却骤然将我拉入，与此同时，这扇门发出了让我绝望的轰然关闭声。生理上的厌恶感丝丝沁出，鼻中铺满了恶臭。然而只要夏莉尔的笑颜在心中一刻出现，就可以让我暂时忘却身边团团的不安与恐惧。

一座木梯，好像通向地下。我根本没有多加考虑，便沿着梯子往下而去。狭窄的通道、盈鼻的恶臭，在夏莉尔笑颜前，它们全部闪躲而开，我甚至感觉不到腿部的疼痛，拼命的往前跑着。梯子突然往上缩了回去，毫无退路的我不自禁的再一次叫出了夏莉尔的名字。

第五章：螺旋迷宫

这，这是哪里？死寂的庭院，紧闭的钟楼之门。风刮过我的脸，我再一次的思考：这里是？沿着阶梯往下，我终于确认了自己所在的地方。庭院的中央绘着巨大的宗教符号，两轮圆圈之内架着一个三角形，而在这纹路之中却又有着无法读懂的象形文字。只有一件事是可以确定的，那就是这些纹路的颜色都是一片深红。这样的东西先前我从来没有见过，木质结构的学校、种种不协调的装置……

一阵恶心凶狠的涌了上来，我鼻中闻见的全是一股腐肉的味道。我实在不能呆在这里了，哪怕再多一秒，恐怕我就会大大的呕吐一阵。

学校的样子发生了惊人的变化，地面是金属结成的网，四周是鲜血涂红的墙壁，到处画着的，又是形状各异的尸体。我仿佛一下子掉入到恶梦中来，分不清是否已经被隔离在现实世界之外。我惘然跑着，惘然找着夏莉尔，鞋底踩在金属上的声音在校舍内发出一阵共鸣，一切让我心头不快。

职员室里一片散乱，到处是让人欲呕的腥气。我尝试着拨通家里的电话，希望夏莉尔已经安全的回了家。铃声骤起骤歇，却又突然中断。"……喂喂。"听筒里传来陌生的男人声。"喂，你是？"那人没有出声，片刻之后就把电话挂断。我茫然的举着听筒，不明白没有人的家里为什么会出现陌生的男人。我放下电话，慢慢向外走去。但电话刺耳的铃声猛然响起，令我心脏为之一震。"……爸爸……救命……"夏莉尔！我睁大了眼睛。"……爸爸……你在哪里……""夏莉尔！是夏莉尔吗！"这一瞬间，夏莉尔的声音已经变成了盲音。我猜想夏莉尔也在这里，对于习惯在住宅街游玩的孩子来说，这所学校内部的面积超出了他们的想象，从这么多的教室中找出夏莉尔本身也是一件相当困难的事。是谁，带走了夏莉尔？

我一口气跑上了楼梯。在图书室里我找到了一本文献，我猜想这是一本宗教学辞典。"根据地方的不同，每个地区的教义都有着独自的特征。然而依靠祭献牲畜求吉避凶这种古已有之的传统是不会发生变化的。信徒中出家者占了绝大部分，在家修行的通常对于这本经典中的知识无法深刻理解。然而，这一方面的信徒有向另一方面信徒靠拢的趋势。他们确信有人类智慧无法企及的事物存在。在现代已经渐趋消失的黑魔法，却在一些地方盛行起相关的咒法研究风。此咒法过程需要具备引燃圣火的祭坛以及带有象征的印章，召唤出邪恶之物，与圣者接触，由此创造出新的存在物。在此场合之中的圣者仅限于祭司，而且不允许出现威胁其生命的东西。"

有一种感觉慢慢袭上心头，我的行动好像始终有一部分是受他人的控制，毫无目的的到了图书室，如此之巧的读到特定的页码，这让我无从判断是否还具有自己的意识。这发生的一切，全部掌握在一个人的手中，我慢慢的领悟到了这一点，于是更无法决定自己接下来的方向了。看来，我只有遵照这看不到的操控者的指示，也许这样才能见到夏莉尔，除此之外，我想不出有其他任何的方法了。我一步步地往下走，不用去管方向，空气的流动都像是一种引诱，将我带到电梯前，并看着它慢慢开启。我走入之后，它自动关上了门，在一阵摇动中一直往下，而我对这一切只是听之任之。

慢慢被温热潮湿的空气所包围，电梯停了下来，门打开之后是一段很短的通路，前面静立着一间放着光的小房间。中央火光跳动，四周围着巨大的烛台，这分明是一间用以祈祷的房间了。然而转眼之间，面前的事物已经发生了变化，粘膜质的外壳，低声的咆哮，一个极具速度和攻击性的杀人机器。这样的怪物，根本就不是我可以对敌的，唯有逃跑才显得明智一些。我寻找着逃生的道路，但入口却被粗重的铁栏所封，间隙根本就不是我可以通过的。

就在这时，我记忆中的一部分突然被唤醒，图书室中那本宗教学辞典所谈及的内容逐字显现了出来。"在现代已经渐趋消失的黑魔法，却在一些地方盛行起相关的咒法研究风。此咒法过程需要具备引燃圣火的祭坛以及带有象征的印章，





召唤出邪恶之物，与圣者接触，由此创造出新的存在物。在此场合之中的圣者仅限于祭司，而且不允许出现威胁起生命的东西。”眼前的这个怪物看来就是利用黑魔法召唤出来的了，但那份文献中并没有记载着此刻对我有用的情报。怪物头部裂开，张开了淌着粘液的大嘴，意图相当明显，是要将我整个吞噬。我想躲避，却已经迟了，那张嘴轻易的就将我咬住，顷刻之间我已被吞入……

醒来时我在一间昏暗的屋中，自然分不清所在的位置，甚至不知道自己是生是死。先前的怪物已经消失，我睁眼环顾，这里却像那间曾经到过的电力室。如同梦中一般，身体极度的疲劳也已经恢复，机器启动的声音使我的精神变得安定。感觉到有人的存在，我将视线转移到一边。一个少女静静立着，一身水蓝的衣服，一头淡茶色的头发，无不让人感到娴静。她慢慢朝我看来，当我的视线迎上时，屋中的空气却发生了细微的变化，我向她走去的瞬间，少女的实体却已经消失，好像溶入了这流动的空气中一般。我依靠在门边，深深的吸了口气，不明白自己面对的究竟是怎样的迷局。

走廊下射进了阳光，外面的雪已经停止，就好像在体内盘踞的庞大癌细胞被切除一样，使人感到安心。我往出口走去，夏莉尔照例不知所踪，而教会处传来的钟声却将我呼唤而去。

第六章：教会

永远挥之不去的雪花与雾，一路送着我直去教会，希望那里可以给我部分的答案。头发都几乎被冻住，推开教会厚重铁门时指尖一片冰凉。

十字架无比鲜明的立在墙壁中间，两边排开的长椅将通道挤成狭狭的一条，完全是司空见惯的教堂模样。祭坛之前站着一名老妇人，目光让人异常的不舒服，嘴角浮着不明意味的微笑，一步一步的向我走来。“撞响钟的人是你吗？”她的模样让我本能的感到厌恶，所以在问她的时候连自己都能感到口气的冰冷。“你来到这里就会明白的，这都是我在做着的旋步占卜。”“是什么？”“等等。你是不是在找那个孩子？”“那个孩子？”我睁大了眼睛。“是夏莉尔吗？”“所有发生的事，我都知道。”“你知道什么？！请告诉我。”“别靠近！”那妇人双手向我平升着，我脸上居然感到一股凉风。“没有暗云积聚的地方，就不会产生异样的成就。这是弗拉乌罗斯传下的隐者之道。”我一点都听不懂她在说些什么。“弗拉乌罗斯…静寂的牢笼。被黑暗之壁围绕，被泥土的怨念联结，这一切都是必要的。去医院吧，千万别迟了。”妇人揭开一件奇妙的物体，放在了祭坛的桌子上。“等等！我还想再打听一下……”

虽然是在这种诡异的气氛之下，虽然是这个让我本能的引起厌恶的老妇人，我还是相信了她的话，或许除了她，我根本找不到揭开谜团的希望吧。教堂门关闭的声音回音阵阵，我想追上她问清她所知的秘密，但没想到门却已从外面被反锁，将我困在这座教堂中。



恶梦又将开始了吧。流动的空气回答了我，它的温度在不断上升。我离开大门，走到妇人刚才站着的祭坛上，看着他留下的东西。“弗拉乌罗斯”，那夫人称呼的东西，我轻轻的拿起。但一种近乎神的力量，充盈在这四面体中，如同一股电流注入我的体内。我再一次伸出手，不再有那股重力压制了，轻易的收入了口袋。为了找到夏莉尔，不管这件东西带来的是吉还是凶，我都准备接受。弗拉乌罗斯，如同一把钥匙在握，我推开教堂的门，再度回到了冰雪纷飞的世界。

第七章：医院

“ALCHEMILLA（炼金术）病院”——地图上确切的表示着这所医院的位置，这应该就是那个老妇人所说的医院了吧。我穿过着白雾朝繁华街走去。通往繁华街的桥自中央分离，也许是为了让下面的船通行。我进入操作室，将操作盘转向右面，桥身发出的声音几乎像一个老太婆的干啸。繁华街在下方了，无形的诱惑使我急冲直下。

白雾茫茫的长街，气温徐徐降下，而在我体内又开始分泌出紧张和恐怖的物质。宽敞的街道平时必然车流不息，但现在却连一辆自行车都无法看到。我在中央穿行，景物在一团雾气中分合无定，往前直走，道路右侧就该是那座 ALCHEMILLA 病院了。

浓重的雾中现出了陈旧的建筑物，门牌上几近消失的文字完全可以确定就是“ALCHEMILLA 病院”，我伸手推门，触及的是刺骨的寒冷。右边一扇门上写着“endless”，我也顺手推开。医院一片死寂，挂号处的书架整齐的排列着书籍，给病人坐的长椅也干干净净，与这气氛丝丝入扣，没有任何人的气息，窗外传来的亮光昏浊不清。鼻尖漂浮着淡淡的酒精味，将这侯诊厅更是渲染的一



团氤氲。我走过长长的走廊，进入标示着“诊室”的房间。

门打开的同时，一只黝黑的枪管对准我的眉心。那是个中年男子，似乎因为我的进入才紧张的从椅子上站起来。我慌忙躲到门后。“别开枪！我不是怪物。”他手臂放了下去。“我叫哈利·梅森，是到这里来观光的……”“……看起来，你应该是个正常的人。”“你是这里的人吗？”许久的呆在怪物环伺的寂静岭，陡然听到这样怀疑的问话，也让我觉得安心。“我叫麦克·考夫曼，是这座医院的医生。”“这条街，究竟发生了什么？”这个叫考夫曼的男人又坐回到了椅子上。“我也不明白。趁着工作的间隙略微躺了一会，起来后就变成这样了，一个人都没有，外面下着不该在这个季节出现的雪……”他在诊室的床底下发现了气绝的怪物，尸体之上居然还残留着热温。“你知道这是什么东西吗？见到过吗？听说过吗？这种怪物，这个世界里不该有吧。”“确实如此……”我难免有些呼吸急促的向他靠近。“对了……你有没有看到过一个小女孩？她是我的女儿……还小着呢……7岁，黑色短发的小女孩。”“走失了？非常抱歉，我没有看到。不过……在出现这种怪物的地方要想没事……对不起，不该往坏处想。夫人跟你一块来了吗？”



“我的妻子在十年前就死了，现在只有我和女儿两个人。”“是这样……抱歉了，我要离开这条街，不想再呆在这种地方。”“好，要小心。”诊室的门“啪嗒”一声关上。麦克·考夫曼，这个名字不可思议的完全留在了我的记忆中。我偶然发现桌上留下了一张白纸，上面杂乱的写着一些文字，“明天到达，进入警戒状态”。我不明白这句话说的是什么意思，这里除了这张纸条外看起来也没有别的值得注意的东西。这只是一间普通的病房，各种器具整齐划一的排列着，只是应该在这里生活的人却完全不见，使得这寻常的摆设都显得不自然了起来。

我离开诊室，沿着L形的走廊一直前行，但道路却突然被一道铁门巨大的楼梯挡住。我按动按钮，但丝毫没有反应，只能依次推动走廊下的门。我走入一间会议室，中央的大会议桌上方有着发出亮光的东西走近一看，却是一把淡绿色的钥匙。我拿起钥匙接着往前走。接下来的房间看起来象是厨房，灶台上放着为病人们准备的青铜色食具，和前面一样整理得一丝不乱，除此以外没有什么特别重要的东西。然而在灶上的大锅内却似乎有着什么东西，我小心的靠近，将菜刀拿了起来，或许它可以当作手枪子弹有限的补充吧。

我回到楼梯处，用拿到的钥匙打开门，沿着楼梯下行。墙壁凹凸不平，这让我感觉好像走在蛇的身体内一样。什么都看不清，只有楼梯在一级级的上升，我咳嗽着，回应的是靴底的响声。哪怕这是通往地狱的阶梯，我也该拿出勇气来一步步走下去吧。

失去光的世界。医院内所有的电源都已断了，我取出刀，靠着墙壁，但那墙壁不但坑洼不平，而且飘着冷气，几乎要将我的体温夺走。我摸索着走到走廊下，依次尝试去推那些房间的门，心里“硌登”一声，告诉我终于有一扇房门被我推开了。房间的大部分面积被标着“非常用发电机”的机械占据，令我想起了学校里的发电装置。我接通了电流，回到电梯中。按下上行的键后，电梯发出了与金属摩擦的剧烈响声，随之而起的，还有判断不清方向的惨叫声。一阵震动，电梯已经停了下来，门也随即打开。我到了二楼，并沿路走到了三楼。刚想乘坐电梯的我，却感觉到有什么将要出现在楼梯口。原本只有三个按钮的电梯却多了一个，四楼，不知什么时候出现了这样一个楼层。门紧闭，上升的过程中，我觉得这里的情况和小学中竟然出奇的相像。被染得紫黑的墙壁，地面金属的网，这一切让我精神恍惚得耳鸣了起来。眼前自动转开了一道门，现出了往下的阶梯，如出一辙，丝毫不差，将我戏弄在了应声恐怖的迷宫中，没有脱出的可能。这里是否会找到夏利尔，我全然不知，但没有选择的我当前也只有不加迟疑的走下去……

第八章：地底变化之影

下降，不断的下降。地底流泄出种种不明来历的声响，与我的距离也在一再缩短，而靠我怀里打火机那柔弱的光也无法照见。我只有举起枪，照准黑暗中固定的方向，即便是无力的自保，总好过束手待毙。白影晃动，须臾移至眼前，粗腰的怪物又挡在了我的去路之上。这种怪物背后长着厚厚的一层囊状物，并在不停抖动，看来象是它的脑部，而手中紧握着一把匕首直朝我走来。我开枪的瞬间，怪物突然消失，接着肋部一凉，分明受到了它的攻击，没有开膛剖腹已经算是幸运的了。我用力起脚，狠狠的踢在它的面门之上，它到在地上，但立刻又站了起来，要发动下一次进攻。我闭眼，咬牙开枪，被击中的怪物却大声笑了起来，那种笑声，几乎可以使世界都为之摇动。子弹在它身上不停击打，直到最后一刻都没入它的身体后，那种恐怖的笑声才终于停止，我脚边也躺倒一具硕大的尸体。

已经快没有力气的我，拿着变成空壳的手枪，而面对的却是又复出现的怪物，并且前后将我包围。没有选择了，我朝正面的怪物冲去，在刀光辟来时低头躲过，从它的肋下逃脱，并不顾一切的在走廊中飞跑。阶梯下还有阶梯，我甚至来不及判断自己有没有踩在实处，就一路冲下去。脑中所想的，依然只有夏莉尔。不知道她在哪里，不知道她究竟被谁拐走，或许我现在所有的行动根本都没有意义也说不定。然而，现在回想起来，自从我们到达寂静岭

那一刻起，不，从出发日之前，不，在更早之前，我的行动就一直是遵循着某个人的意识，或许这是我现在还活着的原因，唯一要走的道路吧。阶梯仿佛重复无穷，象征暴力的声音也在耳边络绎不绝，我想，这下面就算是真的地狱之门，我也必须把它打开的。没有其他选择，为了我所爱的夏莉尔，也不会加以选择。

那四角形的宗教器具撞击着我的心脏，同样的走廊，组成直角的墙壁间却有着一扇“仓库”的门。用门边的溶剂和三个空瓶配出了溶解液后，我把门链弄断，进入了内部。和医院的病房一样，仓库里也整理的异常整齐，并且一眼看不出有什么特别值得注意的东西。然而最深处的木架却是我停下了脚步。木制的架子，这在这间仓库中独一无二，必定会有什么不寻常的东西了吧。我调查架子中间，却没有发现什么，与此同时架子后面却又涌来一股冷风。架子底座有新移动的痕迹，证明除我之外还有其他人到过这里。我借助全身的重量将架子推开，眼前立刻出现了一道深红的门，似乎要将我招引。

我打亮打火机，发现地面竟然是网格模样，而在网格的间隙，却能看到去向下一层的阶梯。铁格子的沉重



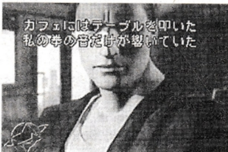
超出了我的想象，几乎就提不起来。已经习惯了，在这样鬼影蹿动的楼梯里行走，我竟然一点恐惧都没有了。从脚步声来判断，这里是个异常宽广的空间，潜藏在医院地底，没有生气，没有希望。

终点仍然是一件房间，但与其他的病房明显不同，看得出来时有人居住的样子。而一下子侵夺我视线的是桌上那标着“阿莱莎”名字的照片。安静的面容似乎正盯视着我，我猛然想起，她就是我在雾中看到的那个少女。我拿起了照片，轻声的读着上面的名字，然而令我骇异的是照片中的少女似乎想说些什么，竟然略微的张开了嘴。少女是这样的美丽安静，让人怀疑为何会在这种地方生活。我将照片放回，却注意到其内部写着些什么。“**02/4Y DNA**”我完全不懂这文字代表什么，然而在下意识的驱使下，我又拿起了照片，并且取走了边上的日记。阿莱莎，阿莱莎……无论如何都想不起记忆中又这样一个名字存在。她为什么要生活在这样暗无天日的地底？我实在无法理解。

我呼吸困难的走向一楼的诊室，似乎确信哪里可以将一切迷解开。诊室门打开，我立刻感到有其他人存在。黑暗中没有其他途径，我只有再度举起枪。扳机扣动，我却听见了一个少女的声音。“等等！请别开枪！我不是怪物！”我把枪放下，极尽目力方才可以发现桌下的少女。现在可以确定她是正常的人了，因为她正像一个孩子似的抱着我。“太好了……终于没事了，有人来了……”我能感觉到她哭泣时身体的抖动，这个护士模样的少女因为害怕将我抱得更紧了。“丽莎·加蓝德”，这是她的名字。我们做了简单的介绍，但至少从目前看来，她也不知道发生了什么。“那个，到底发生什么事了？大家为什么都不见了？我昏过去的时候，谁都不见了……”她的声音，她的实体，她的语调都使我变得安定。“真是可怕呀……”“你也不知道……我对这一切一点都不明白，怎么形容呢……就好像是异常恶梦似的……”“我也是。好像作了场恶梦……”“对了……你有没有看见过一个女孩？黑色短发，7岁的小女孩？”一提起夏莉尔，我立刻又变得紧张起来。“7岁的女孩？……是你的女儿吗？”“对啊。”“……没有。不知道。我一直都昏迷着，对不起。”答案是意料之中，我径直问了下去。“那么，这个地下室怎么回事你知道吗？”“……什么事？这里的地下？”“不知道吗？”“在这所医院工作，地下仓库是绝对不允许进入的。”

谈到地下的话题，我的思维不知道为什么变得迟钝了起来，我努力的想回忆起在那里见到的东西，然而伴随着一片空白记忆的，却是教堂的钟声。头变得疼了起来，听着丽莎的询问，眼前却一片漆黑。

许久之后，我慢慢醒来，感觉自己身体冰冷得如同尸体，然而，终于是恢复了清醒的意识。仍然是这间诊室，我遇见丽莎的地方，现在已经全然感觉不到邪恶的气氛了，窗外的光非常明亮，令我怀疑自己又在另一种梦中轮回。我想起昏迷前所听见的钟声，便爬起立刻赶往教堂。但在门口所看见的，正是那老妇人毫无表情的脸。“我是达里娅·基雷斯皮。”“你知道些什么？这条街究竟是怎么了？”“是黑暗。”她的回答迅速异常。“街正被黑暗侵蚀。卑微者欲望所产生的邪恶之力……稚拙的梦呓。告诉你吧，那个日子快到来了。”她的眼中是一份异样的狂热，让人有些胆寒。“你再说些什么？一点都听不懂。”“要相信自己眼睛看到的东西。”相信自己双眼所见……但是目前的我又怎能相信自己看到的一切？真实，虚假，我全然无法判断。“这条街还有一座教堂，你可以想去那里，我是没法送你了。你见过街中地上画着的纹章样子的图案吗？”“在小学庭院里的东西？那是？”“赛马埃尔印章……还没有全部完成。”“喂！等等！”达里娅·基雷斯皮。这怪异的老妇人留下一把形状同样怪异的钥匙，便推门离开了。只留下我独自发怔。繁华街北东，古董店。这是我在电话簿上找到的地址。那里可以找到“另一个教会”吗？可以找到这一切的真相吗？答案无人知晓，而夏莉尔却仍然离我犹如千里之遥……



~未完待续~

神机世界 EVOLUTION2

~遥远的约定~

文/三日月
责编/WP

DC 厂商:ESP/STING 类型:RPG
发售日:1999.12.23



前往苗西威鲁

……有如天使的莉妮亚，在一个晴朗的天空中展开着翅膀向玛古微笑;可是在黑暗的另一方，一位拥有红色眼睛的少年却就在此时呼唤着莉妮亚……

"轰隆、轰隆……"一架刚开出的火车正加速向前驶往目的地苗西威鲁(ミ－ユゼヴィル)。在火车的最后一节上，莉妮亚和古利正十分担心地看着在追赶火车的人。原来，那人就是玛古，他因为忘了带一样重要的东西而错过了开车时间，不过以他的敏捷身手，用不了一会已经赶上火车;于是，他们就一起进入车厢内寻找与他们一起同行的妮娜了。

这次玛古他们到苗西威鲁的目的，就是要以班拿姆镇(パンナムタウン)第一冒险家的身份，到那里的先史文明调查机关"Society"协助白头首席进行委托工作。至于工作的内容，由于妮娜也不太清楚有关详情，所以暂时不能告诉玛古他要干什么工作。

突然间，列车内发出一些类似警报的声响，妮娜十分紧张的告诉玛古这是"紧急警笛"的讯号，原来最近有很多强盗在列车行驶其间入内打劫，为了杜绝他们入侵，便设计了这讯号通知乘客有所警惕。现在这讯号响起，即表示有入侵者进入车箱内，于是玛古他们就走向前一节车厢查看。

玛古进入另一节车厢内，看到一位个子矮小、身上装备着红色 CyFrame 的人，原来入侵者就是查尔!感到惊奇的玛古便问查尔为什么会在车厢内，原来她是为了要与玛古一同到苗西威鲁才与他会合的。话虽这么说，可是邀请到苗西威鲁的人只有玛古，不过其实查尔要跟来的目的只是想借这次的冒险旅程，取得班拿姆镇第一冒险家的美誉。

既然已知道查尔是入侵者，玛古便打算返回妮娜处告诉她不用担心。可是当他们走到门口时，列车的某处突然发出一声爆炸的巨响，火车被迫暂时停了下来。在玛古所在的那节车厢内，突然走来三位像是盗贼的奇怪男子，其中一位自称是此区的著名盗贼卡鲁卡罗，他叫玛古快拿出贵重物品出来。不过充满正义感的玛古当然不会就此示弱，他不仅不给贵重物品更与卡鲁卡罗战斗起来。



幸好，卡鲁卡罗是一个不难对付的对手，玛古他们不用一会便将盗贼们击倒了;卡鲁卡罗也由于敌不过玛古，便与手下逃脱了。玛古他们返回妮娜处查问有关卡鲁卡罗的事，原来卡鲁卡罗是一位被称为"赤色狼"的盗贼，他在刚才混乱当中夺去了妮娜放于行李内的一件不知是何时制造的物品，那可是准备带给 Society 博物馆鉴定的重要鉴定品。不过无论如何，既然鉴定品已被偷走，玛古他们没事已是不幸中之大幸，妮娜也只好在到达后将此事向白头首席报告。

抵达

来到苗西威鲁后，妮娜因为要首先回 Society 向白头首席报告玛古等人安全到达和鉴定品被盗一事，便与玛古道别;而玛古他们原本也要与白头首席会面商谈有关委托的事，但由于天色已晚，他们现在还是先找间酒店好好休息，待明天再去找白头首席。于是，古利就先到酒店办好手续，而玛古等人就可在市内四处逛逛。不过由于市内所有店铺都准备关门了，店主也叫玛古改天再来，至于让他们作冒险练习用的"迪丝比亚之塔(ディスペアの塔)"也已经休馆，他们只好决定返酒店休息了(到柜台人员处并选择"")。

晚上的时候，玛古他们在酒店里聊天，古利觉得今天所发生的事实在很严重，可是当他看到玛古的英姿令他感到十分欣慰。不过查尔就因此而妒忌玛古，借机骂他没用，不过玛古反驳查尔说她只顾说人不是，当卡鲁卡罗出现的时候她却害怕的动也不敢动;查尔知道自己的确是这样，而她也没有反驳玛古的能力，于是就气愤地回房休息，玛古他们也感到疲劳，都各自回房了。

委托一:布礼士遗迹

经过一晚的休息后，他们精神奕奕地聚在酒店大堂，古利告诉玛古，妮娜曾在今早来过酒店并留言叫他前往 Society 博物馆，想必是有关委托的问题，于是玛古就和莉妮亚就一起到那里去了。他们来到博物馆二楼白头首席的工作室，妮娜向白头首席介绍过玛古后，就详细说明委托内容。他说因为 Society 正进行一项重大计划，若要完成计划则需要古代遗物的协助，而委托内容就是要玛古找出这些古代遗物，当然在完成委托后就会奉上酬劳。玛古

听到后知道可以冒险，便毫不考虑答应了白头首席，于是他就吩咐玛古先到布礼士遗迹（ブレイズ）中进行找寻遗物工作，并给玛古1000&做准备用，并叫他到一楼位于柜台的莉莎查询遗迹详情。玛古在出发之前先要准备好道具和同伴，道具方面可到生果屋、道具屋和冒险屋准备，而同伴则可找古利或查尔一起同行。

重遇芘芭

来到遗迹的最高一层，玛古走到神坛放置遗物的地方，一只雷鸟（ス-トムパ-ド）突然上前阻止他们，为了取得遗物，玛古不得不与他作战。他是一只Lv.13的敌人，懂得利用身上的大翅膀做出暴风攻击，又会利用口发出强风令全体同伴受到严重伤害，因此最好使用必杀技尽快把他解决。

历经辛苦后，雷鸟终于被击倒，玛古十分快乐地欢呼起来；可是，当他看到莉妮亚面色有变的时候再转头看，发现倒在地上的雷鸟原来还未死去！他慢慢地苏醒过来并准备继续攻击玛古。就在此时，有一个熟悉的声音传来叫玛古小心，然后那人就利用手上的CyFrame将雷鸟打死了。

“不能粗心大意啊！玛古”这人向玛古说到。

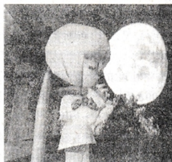
原来替玛古打死雷鸟的人就是芘芭姐姐，她也是受委托前来这遗迹拿取遗物的，但是让玛古先来一步。于是她就告诉玛古若需要她帮忙的话，可到酒场内找她，说罢就离开了。跟着，玛古就到神坛取得一颗绿色的宝珠“拉比斯之珠（ラピスの珠）”……就在这时，在他脑海中浮现出一个奇怪景象，当中好像闪动着城市的影子，不过他没有理会，并尽快将这宝珠交给了白头首席。

玛古离开遗迹并将宝珠带到Society后，白头首席就十分兴奋地接过宝珠。并开始肯定玛古的能力，就这样，他就叫玛古到一楼取得3000&作酬金，并叫他们好好休息以准备明天的委托。

莉妮亚之笛

众人在酒店休息的时候，莉妮亚就在露台上吹笛子，查尔与古利则在大堂中听着莉妮亚吹奏，查尔疑惑地说莉妮亚不论在何时何地，只要有空的时候就吹笛子。于是古利解释说，这笛子对莉妮亚来说是一件特别的物品，因为在她带着玛古父亲要玛古守护她的信，来到玛古家生活后，不知为何原因每天都害怕地渡过，而玛古看她十分害怕，就将他最重要的笛子给予莉妮亚，并教她吹奏，就是这样，莉妮亚再也没有那么害怕并开始露出笑容。在他们谈完有关笛子的事后，便上床睡觉了。





第二天的早上又来临了，那天的天色比较暗，可是莉妮亚很快乐地走到酒店外的花园欣赏花朵。当她正欣赏得入神时，忽然感到有人在她背后，于是她便回头看看是谁，这人是一个拥有银白色头发，而年纪看上去与莉妮亚差不多的少年。他见到莉妮亚好像吓了一跳，向她致歉说他并没有恶意；跟着，就走到莉妮亚刚才所观赏的花朵附近，向她介绍他的名字叫尤鲁卡，并说他不会忘记她，之后与莉妮亚道别后，便有如风一般消失了……

委托二：迪布斯之森

新的一天来到了，玛古又要接受新的委托，于是他再次来到Society找白头首席看这次的任务是什么，而这次玛古要完成的委托，就是要到迪布斯之森（デプスの森）找寻其他古代文明遗迹的宝物。同样，玛古可先向莉莎查询目的地情况，原来，这次的迪布斯之森竟然有十层之高，相信敌人也会比上次强劲了不少，玛古可要小心准备好多一点的道具。

在出发之前，玛古可先利用之前于布礼斯遗迹中取得的特别道具""""交给冒险屋的店主，然后再将冒险屋店主交给玛古的道具交给道具屋店主，最后到抽签屋将道具屋店主给的道具交给屋内的小姐，便可以从她手上取得一个可以利用的手柄震动器来找寻隐藏的道具了。

取得茜灵之珠宝

这个森林可以说有很多强劲的机关和敌人，首先在第一层已经有一个会有大石头L下来的通道，那些石头是会不断的依着次序掉下来，玛古若不想被石头碰到就要顺着其走势而行了。而在比较高层的地方，将会出现利用雷电属性作攻击的敌人，而其攻击力也很强劲，所以在对付他们时要多加留意。

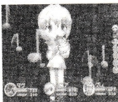
到了森林的最上层，终于找到放置遗物的地方，而这次也不会例外，当他们走到神坛前又被敌人上前阻止。这次他们要对付的敌人，是一只有Lv.25的机械人Blocker（ビロッカ-），它除了能够放出烟雾使全体同伴减少HP外，还能有使人黑暗的状态；另外，它能使用手将其中一位同伴打飞，这个攻击一般会减少200多HP，而且会使人麻痹。因此要经常带有回复HP的药，或利用莉妮亚的回复必杀技。

玛古又成功将敌人打败，而神坛上的宝箱打开并露出粉红色的宝珠，正当他想拿走宝珠“茜灵之宝珠（セレンの珠）”时，脑海又再次浮现出奇怪的景象，这次好像呈现出一个类似机械人的模样，他感到奇怪为什么又有这幻

象出现。

由于在迪布斯森林中取得的宝珠和之前在遗迹中所拿得的宝珠的一样，玛古就问白头首席原因，不过他好像吞吞吐吐的说了一些玛古不明白的话，就叫玛古去拿5000&酬劳了（若找芘芭作同伴是要给她40%作雇用金的）。

当玛古他们离开后，白头首席就想起他现在所取到的两颗宝珠，并喃喃自语地说已找到两个重要的关键道具……当他转身的时候，发现尤鲁卡突然出现，他就问尤鲁卡其余的关键道具在何处，并说为了将古代历史的谜团解开，他是十分需要尤鲁卡的协助，可是他不明白为何一定要找玛古；不过尤鲁卡却回答他找玛古不是其主要目的……



莉妮亚的宿命

又到了晚上休息的时候，莉妮亚又拿起笛子吹奏起歌曲来，而尤鲁卡就在此时来到。没想到莉妮亚并没有忘记尤鲁卡并和他打招呼，这令他感到很高兴。尤鲁卡问莉妮亚在那儿干什么，她伤心地看着要凋谢的花朵，于是尤鲁卡就利用他的魔法令花朵立刻枯萎；莉妮亚看到这样就感到十分可惜，可是，尤鲁卡就叫她尝试向花圃使出她的回复力量。原来在花朵枯萎的时候留下了一些种子，而莉妮亚的力量就令种子能够立刻发芽，并长成很多美丽的花朵，眼前的花朵令她再展笑容。就在这时，尤鲁卡就向莉妮亚说他与莉妮亚同样拥有能够令万物新生的能力，不过也由于他们有这能力关系，所以他们就有不能与人类共同生存的宿命。忽然间，从露台外传来脚步声，于是尤鲁卡就向莉妮亚告别，和叫她不要忘记之前他所说的事。之后，玛古就来到露台并叫她快点回房间以免受寒。

委托三：古里保图迷宫

玛古和莉妮亚在第二天的早上，又到Society找白头首席接受委托了，这次委托了玛古到一个比较寒冷的地方古里保图迷宫（ケリプトの迷宫）找寻古代秘宝。白头首席知道玛古在冒险的时候需要存放大量道具，因此送了他一个能比以前多存放五件道具的“冒险背包（冒险リュック）”给他，就这样，他就带着这道具向古里保图迷宫出发了。

取得歌赫之珠宝

古里保图迷宫总共有十五层，由于与之前同样是要到最后一层（即第十五层）才能储存进度，所以若害怕不能安全一口气完成的话，就最好带上“离开香炉”。而在迷宫内有一些地方会变成冰面，地将会变得很滑；另外，在某几层内会有多个出口，其中只有一个能通往另一层的出口，而另一个则放有道具，玛古有能力的话，就不妨入内取走它吧！而在敌人方面，其中会有一只外型好像炸弹的飞天怪物，他会投下炸弹向玛古做出攻击，其攻击力相当强；此外在较高的层数同样有攻击力大、外型像犀牛的怪物，他所做出的攻击是会令其中一个同伴至濒死状态的。

来到第十五层，当中又是有一个放置宝物的神坛，但当然想得到宝物就要先将敌人打败啦！这次的敌人波莫露尼（ポモルニク）是Lv..37的，他所做出的一种攻击是能追加让受攻击的同伴位置变成最后一个。另外，其必杀技是可攻击所有同伴的，威力更是可以令HP减少500，而他使出的次数也不少，所以要不时将HP回复才可以。

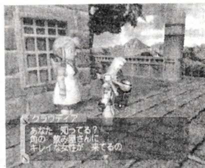
玛古将敌人击倒后，便到神坛取得宝物，这次的宝物是和上两次的一样，是一颗黄色宝珠“歌赫之宝珠（コハクの宝珠）”；而他又在取宝珠时产生了幻象，当中出现了之前于幻象中出现过的机械人，另外还看到城市毁灭的样子……玛古没有将它放在心里，并将宝珠交给白头首席；在取得10000&作酬劳后，就回酒店休息了。

莉妮亚的朋友

由于莉妮亚在最近几天晚上都站在露台休息，于是玛古就问她在那里干什么，莉妮亚就回答她在等待着。玛古觉得很奇怪，便继续问她在等待谁，原来她等待的就是之前曾见过两次面的尤鲁卡。玛古对于莉妮亚能在这里认识朋友感到很开心，就向她说若有机会的话，一定要介绍她的新朋友给他认识。就这样，他们愉快地渡过了这一个晚上。

委托四：巴尔比壁架

当玛古来到白头首席的工作室时，白头首席十分慌张地向玛古说之前辛苦所取得的宝物，全部给有“赤色狼”之称的卡鲁卡罗从某处潜入馆内盗走了。不过幸好由于白头首席早有准备，在宝物上放上追踪器，所以要找回宝物绝对不成问题。而现在已查出宝物的所在地是位于巴尔比壁架（パインビレッヅ），因此玛古的委托内容就是入内夺回宝物。



陷阱

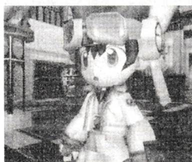
为了取回宝物，玛古就来到卡鲁卡罗的所在地。虽然

在那里一个人也没有，可是莉妮亚还是觉得有人在监视着他们，于是他们便小心地四处进行调查，在他们顺着楼梯而上进入一个房间内，发现原来那就是卡鲁卡罗的所在地！玛古当然要他将偷去的宝物还给自己，但他当然不会就此轻易奉还，于是，他利用机关将玛古他们困在特设的地牢内。玛古醒来的时候，已发现自己身处卡鲁卡罗的地牢内，虽然不知地牢内的环境，但要取回宝物的话，就要尽快逃离这里找卡鲁卡罗算账。

三层地牢内的敌人不是太难应付，当中最容易应付的可说是个子较小的褐色昆虫，它的攻击力最多只会减少**10HP**。不过当然也有麻烦的敌人，就是外表像菇类植物的敌人和狼的敌人，前者会不断回复**HP**，而后者则会呼唤其他敌人战斗。至于地牢的地形方面，玛古是要首先到地下一层的房间中取得钥匙，才可返回三层的一个上锁房间逃离地牢的。另外，由于他们被困在地牢内，所以当一困入地牢内就不能返回外界直至离开，因此玛古就要预先准备充足道具和决定好同行同伴。

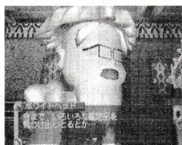
逃出地牢

在地牢内徘徊多次后，玛古终于找到返回卡鲁卡罗房间的出路。当卡鲁卡罗看到他们竟能安全无事地回来感到很惊奇，可是由于他认为有失盗贼界的威严，所以他还是不想就此物归原主。跟着玛古就向他说宝物已装上追踪器，所以即使他不交还**Society**也有办法取回它；但卡鲁卡罗并没有理会他，而是决定与他战斗。



与卡鲁卡罗战斗将会跟首次与他战斗一样，其手下会协助他作战，所以敌人将会有三人。虽然他们的级数为**Lv.34**至**35**，可是他们没有特别强劲的攻击力，因此很容易就能将他们打败。

热情款待



卡鲁卡罗想不到玛古他们竟然可以将他打倒，于是就决定将宝物还给玛古。不过他坚决表示他只是交还给玛古，并不是给**Society**，但无论如何玛古还是很感激他。由于天色已晚，卡鲁卡罗就对玛古说在天黑时会有很多盗贼出现，于是便邀请他们住一晚，并立刻命手下准备一切。玛古谢过其好意，说他还是想早点回去，卡鲁卡罗没办法唯有叫他在离开之前到巴尔比壁架内的店铺逛逛。

尤鲁卡的袭击

正当玛古想离开之际，突然听到有人叫着他的名字。“玛古、玛古”这呼唤声令玛古觉得有点不对劲，他的反应也让莉妮亚感到奇怪，便问他发生了什么事，为了不让莉妮亚担心，玛古回答说没事，之后就出去看究竟是谁在叫他了。

当玛古走到离开壁架必经的木桥时，发现有个人就站在桥上。这人竟然猜透玛古想说的话。并在玛古还未问完问题时就回答他一早就知道所有事情。而他也不再担搁时间，就直接叫玛古立刻离开莉妮亚；玛古越来越觉得这人奇怪，于是就问他为何要这样，并问他究竟是何方神圣，但是他没有回答玛古的问题，并以不礼貌的态度向他说话。跟着，这人就利用其魔法攻击玛古，并说这是让他知道若继续和莉妮亚一起的后果是什么。由于莉妮亚等了很久玛古也没回来，所以就四处找他，当她看到玛古和尤鲁卡在桥上，就立刻跑过来并要求尤鲁卡住手。尤鲁卡请莉妮亚想清楚后便离去了。



玛古知道这人就是莉妮亚所认识的朋友后觉得非常震惊，他十分愤怒地问莉妮亚究竟是一个怎样的人，为什么一来便干一些荒谬的事情，莉妮亚不想他俩之间有什么误会，就希望玛古不要这样说尤鲁卡。可是玛古简直不能忍受尤鲁卡刚才的行为，就埋怨莉妮亚为何总要为他说好话，莉妮亚没有再回答玛古的话，感到气愤的他就此离开了。

玛古和莉妮亚回到卡鲁卡罗房间后，玛古仍然十分愤怒，不知刚才发生何事的卡鲁卡罗就问他，不过他们谁都没有说话。因为刚才的事件令时间已晚，他们只有在卡鲁卡罗家休息了。

友情的证明

到了第二天的早上，玛古他们便与卡鲁卡罗道别，就在他们走之前，卡鲁卡罗表示非常希望他们有空时来探望他，于是就给了他们可以自由通行这壁架的盗贼证明，还给了玛古一个可以比以前多存放五件道具的盗贼背包

；另外，为了表示他与玛古已成为朋友，更答应玛古若需要他协助的话，他是十分乐意成为其同伴一起冒险。玛古便收下这些礼物，返回苗西威鲁市了。

玛古带着四颗宝珠到白头首席处，但他想不到这是卡鲁卡罗自愿交还出来，而玛古就借此说他会将其他宝物归还，并要求白头首席暂时不要逮捕他们，于是他答应了玛古，而玛古就取得12000＆酬金后返回酒店了。



当玛古离开后，尤鲁卡又来到白头首席的工作室。白头首席就说他已取得了四颗宝珠，并问尤鲁卡之后该怎样做才能解开古代文明的秘密。可是尤鲁卡只顾集齐宝珠的事而没有理会白头首席的质问，他一直在想这也是人类的愿望与希望及他们存在的意义，并期待着那时刻的来临。

离开玛古

玛古返回酒店的那天晚上，天空一直在下着雨，这正好配合了莉妮亚悲伤的心情；她站在露台上，没有理会雨点不断的落在她身上，只是一直看着她手中的笛子……正在她沉思之际，尤鲁卡又再出现在她面前，看见莉妮亚悲伤的样子，他就叫莉妮亚不要把不快乐的事埋藏在心里，要尽情地说出来。尤鲁卡得知令她不安的是玛古的事后，就趁机离间她和玛古，说当人类和与他们不同的种族一起时，他们会有强烈的惶恐与憎恶感，而且更会很难接纳他们所认为的异族，而如今正好出现这种情况，属于异族的莉妮亚与人类的玛古一起时，她便自然成了玛古的负担。尤鲁卡更向莉妮亚说唯一的解决方法，就是要尽快离开玛古，并游说莉妮亚跟他离去。莉妮亚一心想着不要再成为玛古的负担，就丢下了手上的笛子与尤鲁卡离去了。

到了第二天的早上，古利十分紧张地向玛古说莉妮亚留下了笛子并不见了踪影，猜想她一定是出了什么意外。就在这时候，查尔从外面回来，当她听到古利说莉妮亚失踪后，就好像早已知道此事一样说她刚才的确没认错人。于是，古利便立刻追问查尔，原来她今早看到莉妮亚好像与谁一起到Society博物馆；知道了莉妮亚的行踪后，查尔和古利就立刻跟玛古到博物馆找她。

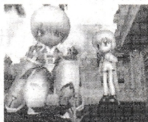


就在白头首席的工作室中，白头首席已利用宝石准备好结界，他十分兴奋地期待古代秘密即将由他的双手揭开，而他也可以利用这些秘密来协助未来。可是，尤鲁卡就在此时对白头首席说既然他已取得四颗宝珠和开启了可以让莉妮亚觉醒的结界，白头首席已再没有利用价值；于是，尤鲁卡利用魔法将白头首席击倒，并与莉妮亚进入结界了中……

上了锁的大门

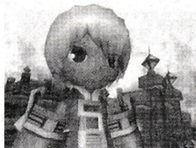
玛古他们照着查尔所说赶到Society博物馆，但来到那里就发现一件奇怪的事，就是馆内的工作人员竟然站在馆外。妮娜向玛古说白头首席不知何故把自己锁在博物馆内，于是，他们就走到博物馆门前看个究竟。正当他们烦恼着如何不破坏任何东西而进入博物馆时，玛古想到了刚盗取了博物馆宝物的卡鲁卡罗，于是他们就去找他协助。

来到巴尔比壁架，玛古将所发生的事情全都说给卡鲁卡罗并问他潜入博物馆的方法。卡鲁卡罗看见玛古十分紧张此事，便答应到博物馆一趟。就在他们再次来到博物馆门前，竟发现芘芭站在那里，经过玛古解释后，她终于弄清楚整件事的来龙去脉。可是由于事情非常危急，他们也不宜详谈；于是，卡鲁卡罗便利用他的CyFrame潜入博物馆内，并从馆内开启了大门。既然可以进入馆内，玛古便准备好道具，与两位同伴一起入内了（可从古利、查尔、芘芭和卡鲁卡罗中选出）。



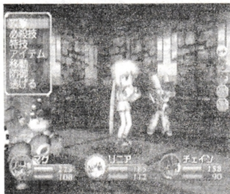
真　　相

玛古一进入博物馆内，首先就是到白头首席的工作室找他，玛古看见他坐在地上觉得很奇怪，便问他究竟发生什么事。于是，白头首席便将这次叫他来找寻遗迹的真相告诉给玛古，他说这次叫他来苗西威鲁的人并不是他，他只是因为着急解开古代遗迹，所以才听从尤鲁卡的话要玛古协助；可是他万万也想不到尤鲁卡竟是利用他来达成目的，并与妮莉亚从地上的结界逃去。玛古听到白头首席提起尤鲁卡，才知道所有事情都是由他而起；但如今莉妮亚与他一起，玛古便决定进入结界内把她救出来。



妨碍者

在这个谜之迷宫总共有 **25** 层，而这次的敌人将会比之前到过的迷宫强劲的多，它们主要是机械人，最大的攻击技可说是自爆，特别是当只剩下一个敌人的时候最易发生。这种攻击除了可一次过扣去 **3** 位同伴大量 **HP** 外，在战斗完结后还不会增加经验值。而在第 **4** 层的其中一间房间中将会发现有一根柱子插在地上，这可是只有利用卡鲁卡罗才可前进到另一条柱上的。



在第 **16** 层，尤鲁卡利用四颗宝珠开启那里的大门，并叫莉妮亚先入内等他；不过就在此时，玛古他们也赶到了，玛古一见到尤鲁卡便立即要他说出莉妮亚在何处。尤鲁卡得知他们竟追到来感到意外和愤怒，于是他的身体突然展开了一对翅膀，变成艾科路西亚人的本来面目与玛古战斗。拥有双翼的尤鲁卡是 **LV52**，他会经常使用可以一次攻击三人的必杀技，所以要注意各同伴的 **HP** 了！

莉妮亚的阻止

将尤鲁卡打倒后，尤鲁卡不但没有感到后悔，还对玛古说其计划已准备就绪，再没有人能够阻止，更说出他与莉妮亚的使命。原来他们是为了要将不懂珍惜世界一切并到处进行破坏的人类消灭而来的，说罢，便进入刚开启的大门内与莉妮亚会合。玛古终于看到了莉妮亚，不过当他打算带她离去的时候，遭到莉妮亚的阻止；她已深信尤鲁卡的话，认为她会给玛古带来麻烦，所以叫玛古不要再去救她，之后就跟尤鲁卡离去。玛古当然不会将莉妮亚置之不理，就立刻跟着她而去。莉妮亚她们走到一处拥有奇怪力量的地方，两者的身体都伸展出翅膀，就好像刚才尤鲁卡变成艾科路西亚人一样，之后就向迷宫的上方飞去了。

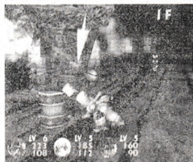


在莉妮亚离开后，白头首席、查尔和卡鲁卡罗来到与玛古会合；原来，他们在玛古进入迷宫后也跟随他们前来。白头首席带来了一个能够穿越空间的空间转移器，让玛古能自由进出博物馆。另外，查尔和卡鲁卡罗将会留在迷宫内，让玛古可随时找他们作同伴；而可能冒险对于白头首席来说太过吃力，所以他将转移器放好后，就返回博物馆，玛古也继续其拯救莉妮亚的行动了。

友情的证明

由于在第 **16** 层的天花板有个大洞让尤鲁卡和莉妮亚飞走，所以之后的 **9** 层也会有个大洞，这将令迷宫的地形不太复杂；不过要注意每层迷宫的大洞都是通往第 **16** 层的，因此要小心不要掉下去。当中的敌人将会强劲很多倍，他们全部如 **Boss** 般利害，但这也表示打败他们后所取得的经验值会有很多，因此若想长级的话，不妨在这里多走几次了。

玛古他们来到了第 **25** 层，发现尤鲁卡已经准备好，并与莉妮亚一同在于玛古幻象中看到的一架奇怪机械人"亚路提卡朗"内。尤鲁卡看到玛古来到，当然不会轻易放过他，尤鲁卡就利用机械人发射子弹攻击他；但玛古没有理会危险，他只管吹着他送给莉妮亚的笛子。虽然他吹得不太好，



不过一直努力地吹着莉妮亚最喜欢吹奏的乐曲，最后这乐曲令莉妮亚清醒起来。虽然莉妮亚是很想与玛古在一起，可是当一想到若再接近玛古便会令他增添麻烦，便打消这念头。当玛古听莉妮亚这样说后便解释她根本不是负担，因为自从莉妮亚来的那一天起，他们就是一直一同到处游戏和冒险，所以他从没有想过要与莉妮亚分开。玛古所说的话解开了莉妮亚的困扰，然后，玛古就将困着莉妮亚的机械人左臂玻璃弄破，并将她了救回来。

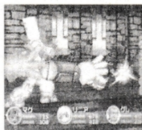
还未想通的尤鲁卡不明白莉妮亚为何会相信人类的话，他的妒忌令机械人开始变质，他与机械人融合，机身就好像变成人类的肉体并将他封住。莉妮亚看到这些，就恳求玛古救尤鲁卡；可是尤鲁卡却利用机械人与玛古战斗，誓要夺回莉妮亚。

尤鲁卡的朋友

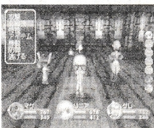
由尤鲁卡控制住的机械人十分利害，他的其中一个必杀技"人类升华"将能够一次将所有同伴的 **HP** 扣去 **1000** 多，所以要应付机械人的对策还是多使用最强的必



杀技，但要记得带上足够能回复 HP 的道具。

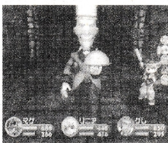


机械人终于抵不住玛古的攻击而发生大爆炸，身在其中的尤鲁卡也因此而身受重伤，不过看来他终于也恍然大悟，明白之前所做的事是不对。他向莉妮亚道歉，然后向玛古说他所执行的灭亡任务已完结，但要灭亡的人不是人类，而是尤鲁卡自己……莉妮亚不忍心看着尤鲁卡就此离开，便利用她的回复能力令他康复。可是，他却阻止她这样做，因为拥有破坏能力的尤鲁卡是对回复力量无效的。由于没有任何方法可以救回尤鲁卡，他只好在临终之前将想说的话告知莉妮亚；他想如果他像莉妮亚那样热爱任何生命，他也许可以继续生存下去。“这个是理所当然的嘛，因为大家都是朋友啊！”玛古听后立刻回答他。尤鲁卡没想到玛古当他是朋友，所以心里非常开心，不过还是太迟了，危在旦夕的他已开始有点累了。莉妮亚看到尤鲁卡这样子，眼泪就忍不住地从眼眶流了出来，尤鲁卡这时便安慰莉妮亚，并叫她再次露出笑容。说罢，尤鲁卡的身体便浮上空中，如羽毛般消失了……

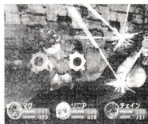


生日礼物

事件完结了，一切也恢复正常，而也是玛古返回家乡班拿姆镇的时候了。玛古和古利就在火车站外一边等待着火车开出一边聊天，对于古利来说，这次的冒险真的很吃力；不过对于玛古来说，他从中却领悟到不少。特别是当他得知创造人类的神，为了失败而决定要所有东西消灭，然后再次制造世界便说是进化。玛古认为这根本称不上的进化，因为即使是成功或是失败也好，要为世界进化作决定的人已再不是这些神，而是仍然生存在世上的人类。他觉得“竭尽全力去生存下去”才是真正的进化之道，不过古利则觉得好像玛古一样“拥有迈向未来的梦想”才是进化之道。



就在玛古和古利正谈得高兴之际，白头首席来到火车站送别，他叫玛古经常来苗西威鲁，至于有关古代历史的研究，他仍会继续进行。火车即将要开出了，玛古也要准备离开了，可是莉妮亚还没有来，原来她还在酒店内，于是玛古就到那里找她。



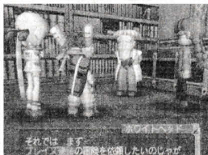
玛古看到莉妮亚仍在酒店的花园中，就向她说火车即将要开出，可是莉妮亚好像充满心事似的只应了玛古一声。，她向玛古问了一个问题，他知道莉妮亚仍在想念着尤鲁卡，所以也猜到她的问题。他想也不想就回答了莉妮亚假若能重遇尤鲁卡，大家一定会成为好朋友。当莉妮亚听到后很感动，就在这时候，玛古就从手中递过了一份礼物及一封信给她。

> 给莉妮亚
> 祝你生日快乐！
> 其实在来到这里的时候已带来这份礼物，可是由于一直没机会送给你，所以……
> 不过无论如何，虽然是迟了一天，但也将这生日礼物送给你。
> 玛古敬上
> **P.S:** 上次乘火车时迟到的原因，就是因为这份礼物。

莉妮亚看到信中内容后，开心得走到玛古旁边……

帐　单

他们在乘坐火车往回走的时候，玛古就在看酒店中收到的一信抬头是他的信，古利以为是玛古 **Fans** 给他的信，便替他详细阅读信中内容……原来这封是酒店的住宿帐单；由于 **Society** 没有替他们结帐，所以这次的住宿费 **$ 300000** 就全由玛古他们支付！



于是，在下次的旅程中（二周后），玛古就只好变相为 **Society** 工作，以找寻宝物来还债了。

> 一切的冒险都结束了，历经艰辛的玛古不但没能按照他自己预想的那样成为人们心中的英雄，反而因为其他人的缘故成了一个欠有巨款的“穷鬼”……哈哈，这可真是提个天大的笑话，看来玛古只能把再以后（三代）中挣到的钱用来还债了。哎！我们只能在此祝玛古好运了！

GT 赛车 3



不要说看不懂日文的人，相信就算能看懂日文的玩家在玩赛车游戏尤其是“GT”系列作的时候，常常会将一些专业术语看得一头雾水吧？为了这样的玩家，天语收集整理了一些“GT 赛车 3”中所收录的许多关于赛车的专用术语。

完全责编天语

PS2	厂商：SCE	类型：SLG
	发售日：2001 年 4 月 28 日	

英文部分

（按字母排序）

AYC コントローラ

是指 ACTIVE YAW CONTROL（动态回旋控制）。以电子系统控制左右轮驱动力、让车子产生回旋力，是为了让车子更容易转弯而设的装置。

DOHC

Double Over Head · Cam shaft（顶置式双凸轮驱动）的简称。将引擎配置在前方、以前轮驱动的形式。直进安定性佳，缺点是容易造成アンダーステア（转向不足）的情况。

FR

Front engine · Rear drive（前置引擎 · 后轮驱动）的简称。将引擎配置在前方、以后轮驱动的驱动形式。前后机能分明操控平衡感佳，适合ドリフト跑法。

LSD

Limited Slip Differential（差动装置限制器）的简称。功能是限制左右轮的差动。本来的差动装置（Differentia）在过弯时为了减少抵抗力可以达到左右轮差率 100%，但由于单侧的传动力一旦静止，前进的力量也会停止，为了限制（Limited）两侧之差动、让车子产生前进的力量，这个装置也就应运而生了。

MR

Middle engine · Rear drive（中置引擎 · 后轮驱动）的简称。将最重的零件一引擎置于车体中央的驱动形式。重量平衡佳、运动性能也高，不过操控起来有一定难度。

NA

Naturaly · Aspirated（自然进气）的简称。引擎的进气方式之一，靠活塞下压时所产生的负压将空气吸进引擎的方式。

R

计算弯度的单位，是由 Radius（半径）这个字来的。比方说 100R 就是指半径 100 米的弯。数字愈大代表弯愈急。

RR

Rear engine · Rear drive（后置引擎 · 后轮驱动）。由于引擎位于驱动轮的上方因此传动能力相当好，不过一旦超过界限很容易造成オーバーステア（转向过度）的情况。

SOHC

Single Over Head · Cam shaft（顶置式单凸轮轴）的简称。将一根凸轮轴装在气缸内、驱动吸排气气阀的引擎结构。

TCS コントローラ

Traction Control System（防滑控制装置）的简称。能检测驱动轮打滑的现象，自动暂停油门作用的装置。效果愈强车子跑动就愈安定，但太强时会造成加速性能无法完全发挥的弊病。

V 型エンジン

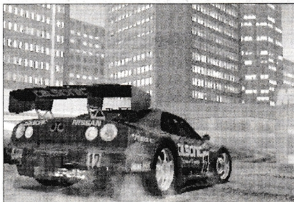
将曲柄轴设置在气缸的中心部位、成 V 字型的引擎构造。

4WD

4 – Wheel – Drive（四轮驱动）的简称。可将驱动力传达给全部 4 个轮子的驱动形式。动力平均、安定性高，专攻山路、砂地等较险恶的路况。此外由于结构复杂有车重过重的缺点。

4 轮スライド

直译的话是“四轮滑行（SLIDE）”。指利用 4WD 车施展ドリフト（DRIFT：侧滑）之驾驶技巧而言。



↑GT 系列是标榜真实的赛车游戏，因此必须理解其中的专业术语。

日文

ア行

アウトインアウト

Out - in - out。从外侧进入弯道、切近内侧最后从外侧脱出,是最基本的过弯跑法。

アクセル

Accel(油门)。调整引擎转速的踏板。

アクティブスタビリティマネジメンシステム

Active Stability Management System(动态稳定管制系统)。以控制4轮刹车力量来防止车子打滑的装置。

アッセンブリー

Assembly(装配用零件)。是指可以用好几个零件组合成一个的零件。

アルミホイール

alumi wheel(铝合金轮圈)。以铝合金为材料制成的轮圈。比钢制轮圈更轻,近来已成为一般房车的标准配备。

アンダーステア

在转弯时同样的操作却比自己想像的程度还要偏向外侧(角度小)的现象,称为 under steer(转向不足)。一般简称为アンダー(under)。

アンチロックブレーキシステム

Antilock Brake System。就是我们常讲的 ABS(防锁死刹车系统)。主要功能在于紧急刹车时不让4个轮子全部抱死,让刹车时的方向操控更稳定。

イニシャル・トルク

Initial Torque(初期扭力)。是指 LSD 开始发生作用的设定值。数值愈大,发生作用愈快。

インジェクター

Injector(化油器)。将燃料与空气混合、化成雾状混合气,以便能注入气缸的装置。

インタークーラ

Inter - cooler(中央冷却器)。以涡轮增压整流器将加压的空气冷却下来的装置。

インベタ

In - better。过弯的跑法之一。贴着内侧(in)、一方面缩短走行距离一方面利用缘石增加抓地力的跑法,面对较缓的弯道时经常派上用场。

ウィング

Wing(翼)。装在比赛专用车上用来抵抗空气阻力的调整型零件。

ウエット

Wet(湿滑)。指被雨淋湿之后的路况。

ウォール

Wall(墙)。泛指赛两旁的护墙(栏)。

エアクリーナ

air cleaner(空气滤清器)。净化引擎所吸入之空气的过滤器,可阻挡空气中的灰层和其他脏东西。

エアスクープ

air scoop。空气的进气口。

エアファンネル

air funnel(空气烟囱)。在燃料喷射式引擎上所设的,外观很像多管乐器的那类进气口之统称。

エアロパーツ

aero parts(空气零件)。为减少空气阻力所用的零件,不过近来似乎渐渐成为跑车们争奇斗艳用的装饰性零件。

エキゾーストノート

exhaust note(排气音符)。利用各式各样的排气管制造各种声音来取悦某些人的行为。



エクステリア

Exterior(外观)。指车子的外观。

エンジンオイル

engine oil(引擎油)。指引擎使用的润滑油。

エンジンバランスチューン

engine balance tune(引擎平衡调整)。以重新调整引擎内部之平衡来提升马力和转速。

エンジンブレーキ

engine brake(引擎刹车)。不是借助轮胎与地面之摩擦力,而是以放开油门、降档来让引擎转速下降,并达到减速的效果。

エンジンブロック

reciprocating block(往复式的块状物)。汽车最基本的引擎——活塞式发动机的中心部分,也有人称之为 cylinder block(气缸内的块状物)。

エンジンマネジメントシステム

engine management system(引擎管制系统)。顾名思义就是管制引擎的系统。在"GT3"中可以透过购买管制程序的 ROM 的方式来更换此系统的程序。

缘石

日文汉字就是"缘石"(读音为えんせき或ふちいし)。赛

道上用来分隔界线内外、漆着红白相间线条的突起物。

オイルクーラー

oil cooler(油冷却器)。用来冷却引擎润滑油的装置。分为气冷式和水冷式两种。

オイルポンプ

oil pomp(抽油泵)。将引擎润滑油从油盘吸入,送至凸轮轴和阀门的装置。

オートマティック

automatic transmition(自动排档)的略语。不论升档降档电脑都会自动帮玩家切换的装置。

オーバーステア

在转弯时同样的操作却比自己想像的程度还要偏向内侧(角度大)的现象,称为 over steer(转向过度)。一般简称为オーバー(over)。

オーバーフェンダー

over fender(挡泥板外包)。在轮胎加大等情况下,用来遮掩挡泥板露出部分的外装零件。

オーバーラン

over run。指转速表超越红色区域,并不断升高到极限为止的状态。有点类似我们常讲的"破表"。

オドメータ

Odometer(里程表)。显示目前总走行距离的表。

オプション

Option(自由选配)。泛指玩家可以自由选择装配的车子装备和零件等物品。



力行

カウンター

Counter(反向操纵)。在转向过度时将方向盘打往相反方向的一种操控方法。

ガスケット

Gasket(垫圈)。让零件与零件接合得更紧密的东西,就连水、油这些流动性物质都无法渗透。

可變バルブタイミング

variale valve timing(可变式气阀调节系统)。可对应引擎转速调节气阀开关之时机的系统。具有帮助引出引擎的加速性能、省油的作用。

惯性ドリフト

惯性 drift(惯性漂移)。利用过弯时车子惯性所产生的左右漂移,只控制油门与刹车来进行甩尾的技巧。

ギア

Gear(齿轮)。指的是传动系统的齿轮。而齿轮跟齿轮之间的比率称为ギアレッオ(Gear ratio = 齿轮比)。

气筒

就是我们常说的汽缸。在一圆筒形的金属结构中以活塞运动来产生动力,可说是引擎的心脏部位。一般来说汽缸数愈多引擎就愈有力。

キャリパー

Caliper(卡钳)。依附在刹车碟盘上的零件,内藏活塞和圆管。

キャンバー角

Camber 角(轮倾角)。从前方看车时车胎倾斜的角度,和车子的转弯性能有关。

空热比

指空气和燃料的重量比。通常简称为 A/F(Air/Fuel)。

クーペ

Coupe(双座车)。基本上泛指 2 门 2 座的车子,但有些 4~5 人座、后座部分的顶蓬较短且倾斜度大的车也有人称其为クーペ。

クオリファイ

Qualify(资格)。指比赛前的排位赛,取单圈成绩来决定起跑时的顺序。

クラッチ

clutch(离合器)。用来传达换档时之动力的零件。

グラベル

Gravel(砂砾)。在赛车场上泛指跑道外围砂地(草地)也就是缘石之外的区域。

クランク

Crank(曲柄)。在此指连续直角(L 字型)的组合弯道。

クランクシャフト

crank shaft(机轴)。将引擎产生的运动能源转换成旋转能源的轴承。

グランツーリスモ

gran turismo(GT)。意思是 touring car(旅车),gran turismo 是它的意大利文的发音。当然,如大家所知的,这个字也正是这个游戏的主标题。

グリップ

grip(抓)。指轮胎的抓地力。

グリップ走行

抓地型跑法。在过弯时避免轮胎打滑而在这弯前确实减速,是最基本的跑法。

グリル

grill(进气窗)。指汽车前方的格子状进气窗。

クロスミッション

close mission(密齿排列)。让传动齿轮靠的更密以减缓换档时引擎转速下降的速度。虽然加速性能会提升但极速会下降。

轻量化

将竞赛时非必要的零件拆除,让车体更轻的加工程序。

コーナーリング

Cornering(过弯)。是从 corner(弯道)这个字衍生出来的,指通过弯路这个动作。

コンロッド

conrod(连杆),connecting rod 的略语。是连接机轴与活塞的杆状零件。

サ行

サイドバイサイド

side by side(肩并肩)。在赛车事中和其他车子并走竞速的状态。

サイドブレーキ

side brake(手刹车)。有拨杆式、踏板式、按钮式等各种式样,主要功能是将前轮或后轮其中一方完全刹死,一般生活中仅在坡道或停车时使用,不过在 GT3 中却可用来控制重心偏移,诱发甩尾动作。

サイドブレーキドリフト

side brake drift(手刹车漂移法)。使用手刹车强行将前方轮胎锁住,让车尾迅速甩动的技巧。

サスペンション

Suspension(悬吊系统)。包含螺旋弹簧、避震器、力臂等除了轮胎、轮圈以外的接地零件之总称。主要功能是吸收来自路面的冲击、稳定车身。

シケイン

Chicane(路障)。以让竞技用车减速为目的而设置的障碍物。

自然吸气エンジン

Naturally Aspireted Engine(自然进气引擎)通常简称为 NA,指不采用涡轮增压系统(ターボ)的引擎。

シフトチエンジ

shift change(换档)。指加速或减速时变更排档(传动齿轮)的状态。

シフトロック

shift lock(排档锁)。防止暴冲的装置。一般装备在自排车上,不踩刹车的话排档无法自 P(停车档)移开。

シャシー

Chassis(底盘)。引擎、驱动系统、悬吊系统、操控系统、刹车系统等行驶装置之总称。

车重

在此指加了汽油后车子可以行驶时的车体全重。

出力

指引擎在单位时间内所发挥的动力功率。

ショックアブソーバー

shock absorber(避震器)。装配在悬吊系统内侧,用来抑制车厢内之振动的装置。

水平对向エンジン

水平对向 engine(水平对卧式引擎)。针对复数汽缸的引擎,将圆管水平配置在机轴中央的配置方式。

スタビライザー

Stabilizer(稳定器)。在左右的悬吊力臂各连接一根、为防止车身侧向倾摇而使用的零件。当任一侧的悬吊系统有动静时其对侧会发生一道同方向的力,藉此来抑制车子的侧倾。此外アンチロールバー(antiroll burr = 防摇垫圈)指的也是同样的东西。

ステアリング

Steering(操作方向)。在此就是指方向盘,附带一提,方向盘的另一个说法ハンドル(handle)的日式英语才这么说的。

ストラット

Strut(支柱型)。1950 年一位名叫马克法森的工程师所提案的悬吊架构。由于价格低廉、重量又较轻,因此颇受当时中型以下车之欢迎。

ストラットタワーバー

strut tower burr(塔型支柱垫圈)。帮助支柱与支柱的顶端可以连接在一起、加强刚性的零件。可让悬吊系统的运动执行地更加确实。

ストレート

Straight(直线)。指赛道内若干直线加速路段而言,在起点附近的直线通常称为 home straight。



ストローク量

stroke 量(冲程量)。在此指的是活塞运动的范围。

スパイダー

Spider(蜘蛛)。其实是スポーツカー(跑车)的昵称,这种讲法是从德国传出的。

スピン

Spin(打滑)。轮胎抓不住地面、车子失去控制,并依惯性原理产生旋转的状态。

スプーン

Spoon(匙状物)。指的是像食品中的汤匙那样,虽大但是平滑的弯道。

スプリング

Spring(弹簧)。悬吊系统中最主要的零件,具有吸收车身震动的功能。此外车高变动系统中也含有弹簧。

スプリングレート

spring rate(弹簧压缩率)。"将弹簧压缩到 1mm 需要多少力?"即为此数值所代表的意义。

スペック

spoiler(扰流器)。抑制迎面而来之空气造成车身向上浮起力量的零件。不过只有在高速域有效,低速时只是个装饰品。

スポーツワゴン

sports wagon(厢型跑车)。具有客货两用车的多机能性以及实用空间大之特性、具有和双座跑车并驾齐驱的流线外型、力量、操控性能的厢型车。

スリックタイヤ

slick tire(光头胎)。比赛专用的那种胎面没有沟槽的胎,在市街地之类的铺装路面由于触地面积广,因此能发挥最大的抓地效果。

スリップストリーム

slip steam(斜面气流作用)。指的是前方车辆后方一块气压低的空间。进入此空间内行车速度会比平常快。

スローインファストアウト

slow - fast - out(慢进快出)。指进入弯道前减速、接近弯道出口时加速脱出的技巧。

制动力

让车子减速以致于停下来的力。

セダン

Sedan(轿车)。指一般具有固定式顶蓬、前后座各一列、2~4门的汽车。

セッティング

Setting(调整)。为了让车子性能可以适应赛道特性或个人操纵特性而做的工作。

ゼロヨン

ゼロ(0)ヨン(4)。专指测试 0~400m 的时间这项工作。此外,ゼロセン(测试 0~1000m)也常有人说。

ソフトコンパウンドタイヤ

soft compound tire(软性复合胎)。软像胶胎,抓地力强但是耐久性非常差。



●补充:力行中漏了一个"カスタマイズ(CUSTOMIZE/强化)"。在 GT3 中的 TUNE SHOP 中可以买到像是悬挂、LSD 等零件。

天语:在此罗列出部分术语,各位如果是真正的赛车迷、GT3迷,就不但要记忆、理解,而且还要应用到游戏操作中去!

天语:GT3 的游戏模式比较多,后面准备了一篇拉力攻略。实际上,站在旁观者的立场来看,GT3 是一款以赛车"玩酷"为主要目的的游戏。好了,请大家别别扭,看看下面的车子,这些车是否很"酷"呢?就是这些真车,在游戏中出现了!但是您要想得到它们,就必须经历"初级联盟"和后面的"拉力赛事",然后依序将"业余联盟"、"职业联盟"胜出,拿到国际 A 照才行。努力吧,RACER!

通往拉力之路

NEXT PAGE GO!



↑国际 B 全金赠品车,尼桑 Z 概念。



↑国际 A 全金,赠"征服"。



↑游戏 50% 完成率,赠コルベットC5R。



↑游戏完成率 75%,赠马自达 787B。

RALLY

始动！

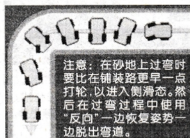
只要攻破了国内B级有资格参加“初级者联盟”（ビギナリーグ），能就来到在砂土上驰聘的“RALLY赛事”（ラリーイベント）。咦!?奇怪为什么不是国内A级可以参加的“业余联盟”（アマチュリーグ）呢?嗯……之所以把RALLY放在攻略第二位的原因除了我们觉得这一代的RALLY比前代好跑、比这代的业余好跑之外，其实最主要是因为某台车的关系……看下去就知道了！

在砂土上走行的基本技巧

在砂土这种容易打滑的路面上想要快速行跑的话，要如何将向前推进的力量有效地传达到地面上是关键。而且由于和跑铺装路时的技巧几乎完全不同，所以要是没经验的人恐怕会滑的乱七八糟吧？因为本攻略全在这砂土地面上进行，所以在此先告诉大家一些跑砂地的基本技巧吧！

●跑砂地的基本技巧—就是全神贯注的“反向操纵”

砂土地面因为很滑，所以惯性所产生的作用也比铺装路要来的明显。受到这个因素的影响，在过弯打方向盘时车子会呈现趋近横向滑行的运动状态，此时最重要的技巧就是“反向操纵”（当汽车开始打滑的时候，反转方向盘以修正方向的操纵。以下称简“反向”）。确实在砂地上，在过弯过程中若稍微将方向盘转向相反方向可以让轮胎恢复抓地力将有助于过弯，这个特性在游戏中也非常写实地表现了出来！不过在此只能说明概念，至于“反向”程度多寡的拿捏就必须靠玩家自己去体会了。



●打滑的时候不要加速！

横向滑行一定程度之后轮胎会空转，此时车子会丧失推进的动力，而且如果从打滑开始一直踩着油门的话，会延长打滑的时间。虽然想想这是理所当然的，不过在实战中大家常常会有舍不得放开煞车的习惯（毛病?）。如果不想继续打滑的话此时应该重新回油或是使用一点点的“反向”找回抓地力才对喔！

●所谓“假动作”是?

把方向盘先打一次相反的方向，之后再转向想转的方向的话，车子的重心会像钟摆那样移动并能在更短的距离内完成急转弯的通过动作，这就是所谓“假动作”，是跑砂地必须要会的一招。

●要想办法跑在前面！

在“GT3”中因为太讲究真实，在跑砂地时车子后方会烟尘一大堆，而跑在后面的车子就倒楣看不到路了！所以在跑RALLY赛事时玩家最好抢到前面的位置以免吃亏。如果玩家对赛道熟悉度有信心的话倒是无妨，不过CPU车好像都不会受影响就是了……。

RALLY赛道攻略

要跑RALLY当然要找一台在砂地上跑的车啦！如果你手上还没拿到任何RALLY CAR，不妨先买一部4WD的车然后购买并装备上车子零件中的“ダート用タイヤ”（砂地用胎，一组200多万），再考过“ラリーライセンス”（RALLY驾照）就能参赛了！如果不想花钱又对自己的实力有信心的话可以利用考RALLY驾照拿全金获得一台很不错的赠品车。在此天语把ラリーイベント中所收录之赛事的攻略重点稍作说明，其中要注意赛事后方带“Ⅱ”的是逆走赛道。附带一提，这里的攻略用车是下边这台。



天语推荐

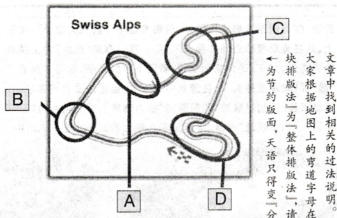
MITSUBISHI：ランサー・エボリュションⅦ ラリーカー プロトタイプ

改满马力约450ps。

全过“ラリー・オブ・アルプスⅡ”可入手。

■赛道名称：スイス・アルプス Swiss Alps

位于北美的山中被茂密森林包围的瑞士·阿尔卑斯是完全没有铺装路段的纯砂地赛道。困难的弯道并不多、可说是最能享受砂地驾御之乐的地方。不过享受是指500匹马力以内的等级，使用800～1000匹马力的车子难易度会激增……。



文章中找到相关的过法说明。大家根据地图上的弯道字母在块排版法』为『整体排版法』，请←为节约版面，天语只得变『分

●A：抑制跳跃之后再进行

在右转之前有两个凸丘在等着，大约以180公里的速度上丘就不致于跳得太高并顺利进入弯道。不过若以太高

的速度上丘的话，就会弯成“大跳跃→在来不及转弯的地方降落→撞墙”,尤其马力强的车子在这边最好注意一下！

●B:使用“反向”要柔柔的…

在进入第一个右弯要从外侧向内切并尽量贴近内墙，然后一边放开油门一边以微量的“反向”转正，并调整进入下一个弯的角度，顺利的话可以以动力全开的状态通过第2个左弯，不过脱出第2个弯后不要太偏左，会撞到桥墩。

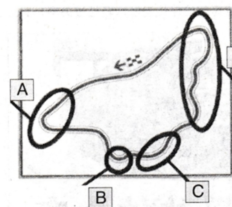
●C:要有闯入草丛的心里准备

大S字。首先要注意第一个弯有部分的铁丝网被草遮住而看不清楚，而入弯点太偏外侧一定会碰到外侧护墙所以最好走中央路线并配合前页提到的“假动作”紧急煞车约半秒（时速100左右）、猛转方向盘过这个急弯，顺利的话车头会有贴着草丛过的感觉，但不要忘记接踵而来的右弯，同样点一下煞车猛转过去就行了。

●D:全身心注意第2个弯道

第1个右弯只要算好转向时机放掉油门通过即可，但通过后要马上煞车！因为第2个弯（发夹左弯）如果没有减速到一个程度（最低时速约70）的话会滑去撞墙而浪费不少时间。而通过最后一个不算太急的右弯时切记不要一直踩油门，过打滑时就先回油一边调整方向一边重新获得抓地力前进。

■赛道名称：スモーキー・マウンテン Smokey Mountain



开始的地点前后有一大段的铺装路是此赛道的特征。没有十分困难的路段，顶多只能说赛道后段、驾照考试中也有收录的连续S型弯道是影响单圈成绩的重点路段。

●A:速度太快会很惨…

在到达第1个弯道之前会经过一段很长的直线再加上是铺装路的关系所以进入之前速度会飙得很快。在此要有在过弯途中会切换成砂地的心里准备，也就是在通过“距离弯道50公尺”的警示牌时要提早煞车来进入第1个左弯。

●B:看不到前面对不对?没关系！

这个弯道玩家常常会因为被树木挡住前方视线而造成过度减速的情况。其实这里并不点难，只是跟一般所谓“OUT－IN”的原则不太一样就是了……。只要事先让车子靠近内侧（左）,然后稍微放一下油门就能顺利通过了！

●C:走行轨迹要尽量接近直线

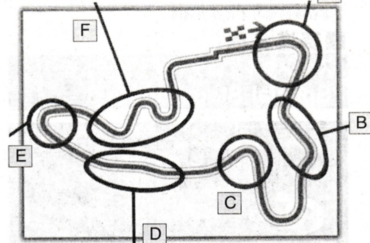
前半段尽是缓和的弯道所以可以完全不减速通过，不过要注意左向振幅不要太大，尽最取直线。然后重点到了！最后的左弯要事先占到外线道并稍微提早转向、不煞车但放掉油门减速以最低时速约130公里通过就没问题了。

●D:抓住对付逆倾斜坡的要领

这里的弯度虽然都不大，但要特别防范逆倾斜坡所造成的操控障碍（有点像从瀑布上往下跳的感觉）。若高速进入导致车体滞空过久，那么着陆之后就会遇到麻烦了！因此在这边要一边抑制车子的速度，一边遵守“OUT－IN”的原则过弯。

■赛道名称：タヒチサーキット TAHITI Circuit

接下来攻略的则是这依山傍海的南国之岛·搭希提岛上的赛道。这个赛道由于急弯较多，因此要注意的地方也比前两个赛道要多。



●A:进入速度和“反向”的时机要小心拿捏

像这种过弯前先经过一段直线的弯道，其过弯速度是最难拿捏的。在开始转向时的时速最好降至170左右，之后油门点放，在通过弯角最尖锐的地方时速约为130(在这附近同时开始“反向”)之后便可以动力全开了！

●B:高速行驶没问题但要充分利用惯性

第1个左弯以5档顺利过关之后是一段视线不良的上坡路段，接下来的右弯建议以降至4档、动力全开的方式通过，要注意的是右转的程度不要太多、转过之后马上转回正向。这样一来这个弯也能以140的速度过关了。

●C:内侧外侧都可以贴壁而过

通过了前面缓缓的右弯之后，又是一段上坡。入弯前的直线请靠右侧，之后过弯前将速度降至4档、将方向盘向左切然后开始滑行。减到120左右时进3档、贴着内侧的护栏通过。

●D:直直冲向跳跃坡正中央

这段直线是这个赛道中能将速度飙得最高的地方（最高约可到达 230)，不过还是有危险存在。基本上动力全开没问题但是在飞起来之前的一刹那放掉油门才不致于跳得太高，而且飞行路线最好尽量控制到不要歪斜才会飞的比较顺畅。

●E:6 档全开之后紧急煞车

高速行驶后最讨厌碰到的发夹弯又来了！(笑）这里请先靠左行驶、在一块写着“LANCIA”的牌子前约 10 公尺的地方开始紧急煞车，将排档降到 4 档、时速约 150 公里的状态再开始右弯，进入弯道后别急着踩油门，先放一下后再以一边以点放的方式（最低过弯速度约 120)一边修正转向来通过。

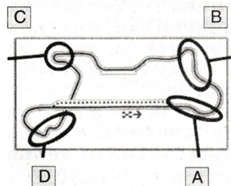
●F:要练习到能够顺畅地连续左右滑行

在这个赛道的最终段玩家要面对的是“左→右→左”三个超过 90 度的急弯。通过此路段的最佳状态是几乎保持保持在“3 档、动力全开、滑行”的状态，除了速度的保持外，最重要的是”什么时候转、转多少”这些细节的拿捏。虽然这一系列弯道在考照第 4 关曾经跑过但可能还要需要一定程度的练习才有办法熟练……。

■赛道名称：

スペシャル・ステージ・ルート 5 Special Stage Route 5





RALLY 中最特殊的场地。虽然全程都是铺装路，但却是被雨淋湿的地面。跑起来的感觉大致介于砂地跟铺装路之间，而且让车子 UNDER(转向不足)的特性特别明显。

●A:隧道入口的下坡是陷阱？

从起点动力全开到隧道入口的时速大约是 250，隧道入口缓缓的右弯看起来好像不用减速就能通过，但是在时速 250 的高速状态下要紧急煞车克服接下来的环状左弯是不可能的，因此看到第 1 个右弯时最好先降成 5 档轻轻地煞车将时速减到 180 左右，进入隧道后再降为 4 档并以 140～160 的速度通过环状弯道。到达出口后尽快靠向左线道，准备应付下一个左弯。

●B:提早煞车是重点

通过隧道后的右弯只要以 4 档轻轻地煞车便可以时速 150 轻松通过，不过接下来的左弯就要注意了！在这里要提早而且煞车要踩到底地将排档降到 2 档、速度降到 80 再开始过弯才行。过弯时油门不能全开，要以点放的方式才不容易打滑。

●C:确实地减速！

几乎 180 回转的发夹弯。必须将排档降到 2 档、速度降到 70 左右，而且过弯时愈贴近内侧愈好。在发夹的最尖端附近千万不要急着加速，应以油门点放方式确实掌握转向效果。

●D:从 S 型到最终弯道

在开始进入下坡路段之后，前方等待着玩家的是一个“右→左→右”的小 S 型弯道。要领一样是进入第 1 个弯之前提早煞车，减到 3 档、120 公里再进入，然后维持这个速度继续应付一下左弯，S 型的最后一个右弯则得再降一档，以 2 档、80 公里切内角过去，接下来这个赛道最后一个弯一环状右弯只要注意速度的保持就可以轻松过关啊！



奇怪的拉力车

エスクード Pikes Peak Version

于“GT2”一登场立即登上最速机械宝座的一台传说中的怪物车。不管怎么慢慢开、怎么到处碰壁还是可以拿到第 1 名。真乃可以说是初学者的救世主！

■首先介绍她的规格

明明是车重只有 800kg 的超轻量车体，却搭载着最大出力 995ps/ 8100rpm、最大扭力 95.00kgm/ 6500rpm 这种超弩级强力引擎的 4WD 车！更可怕的是这台被称为“离路的

F1"的车子在"GT3"中,不管"上路"和是"离路"都能发挥其超车的速度。连 GT 车都自叹不如呢!

■和其他车款的比较

为了让还没人手的玩家知道エスクード到底有多优,天语作了一个简单的测试。参加测试的车有エスクード、カストロール・スープラ、スカイライン GT－R(R34)、アルトワークス等4台。结果如何呢?上面三台对比车在04、极速、COMPLEX STRING 三项中是一个比一个弱,确实比エスクード差得不是一点半点(具体结果就不公布了)。

■要怎么拿到?

エスクード入手方法有两种,第一种比较单纯,就是直接到 SUZUKI 车厂购买(1亿 Cr.)另外一种方法是称霸"Rally 赛事"(ラリーイベント)。不管拿到两种方法中的哪一台,车子的性能都没两样。

●方法 1:努力存钱……1亿 Cr.

不断地参加比赛累积资金,存满1亿 Cr. 就可以买到了。不过满辛苦的就是了……。

●方法 2:称霸"拉力 EVENT"

参加"ラリーイベント"所有赛事都拿到第1名之后,她会以赠品车的身份入手。

■马力还能再增强

各位不要看到她高达995马力就以为这是到头儿了,她还可以装备最高级涡轮喷射组件(タービンキット/ステージ4),变身为马力超过1800匹的怪兽。如能善用这股野性之力,她绝对会是游戏中跑得最快的车喔!就算1400马力以上的 GTone 出马,恐怕也……。

改装 LV4 的涡喷组件之后的成绩——



◆04 计测:

9秒14

◆极速:

480KM/H

◆COMPLEX STRING 试跑时间:

3分57秒2

■ESCUDO 的调整要领

首先先驾乘未改装、未调整过的エスクード试跑 Complex String,跑过一圈后天语对她的感觉是直线加速很强,但过弯完全不行,尤其发夹和连续Ω时觉得特别 UNDER(转向不足)。最明显的症状是一边踩着油门一边转弯时的转角非常小,属于"PUSH UNDER"(推进转向不足)。如果不能让她更 OVER 一点的话,可真是浪费了她超强的马力呢!结果只跑出和 GT 级的车差不多的单圈成绩。

调整前 Complex String 试跑成绩 4' 13" 379

如何解除低速过弯时的 UNDER 情况是重点

其 1●藉调整动力分配来提高前方回旋性

为了减轻4WD 车特有的 PUSH UMDER 状况,在此天语利用"可变式中央差动齿轮控制器"(バリアブル・センターデフ・コントローラ)将前轮的动力分配减少到最小,只剩下10%。此外为了更确保前方的回旋性,LSD 的"初期扭力"(イニシャル)也调到只剩5。这样一来整台车子的操控性会非常接近 FR 车,煞车之后的转向会变得比较自然,当然转向不足的毛病也会获得改善。

其 2●调整轮胎定位

将轮倾角(キャンバー角)设定为前方(フロント)4、后方(リア)2;轮斜角(トー角)设定为前方2、后方－2。这样一来不但可以减少甩尾过弯时车子的外偏程度,而且低速过弯时常见的 PUSH UNDER 情况也会好一点。

其 3●将前后空力都调到最大

将前后空力(ダウンフォース)都调到最大值。虽然会让极速稍微往下掉,但是比起前、后轮的抓地力增强之后所产生的稳定性,这样做还是划得来的,而且煞车时的稳定性也提升了喔。当你重新面对连续S型弯道时你会觉得安定性跟之前实在差很多喔!

其 4●更换轮胎更提升过弯时的安定性

换上抓地力最强的"レーシングスーパーソフト"(赛车用超软胎)之后,在通过不管低速、高速、各式形状弯道时的过弯速度都会向上提升。当然,装备普通轮胎时最大的缺点 PUSH UNDER 的情况也会再好个一点点。光这项更换就可让单圈成绩加快约10秒钟了!

结果:调整后的性能较为惊人

刚入手时很难驾驶的エスクード在经过加工后,之前让人诟病的回旋能力、尤其是最大的弱点"转向不足"已经获得一定程度的改善,当然单圈成绩也大幅缩短了!

调整后 Complex String 试跑成绩'3' 48" 114



拉力照拿到全金赠富士车队的招牌三五车(Cr.:8750000)!!

除了以上介绍的怪物车外,和拉力有关的不管是在"拉力 LICENCE"取得全金还是在"拉力 EVENT"各场赛事获胜,皆可拿到10余款赠品车。我们在电软中还为初入门者准备了最最简单的 GT3 入门攻略,欢迎到时收看。



G-PIC

《恶魔战士》的2代，几乎风靡了街机。在《街霸》系列一直狂炒冷饭的时候，《恶魔战士2》以诡异的风格和成熟的表现的确是征服了不少格斗游戏高手。而且在灵怪的游戏氛围下，每名角色背后似乎都有讲不完的故事。尤其是看过动画版的《恶魔战士》后，365便对她更加喜爱了。

追寻迥异灵怪的鬼神们

求生之道

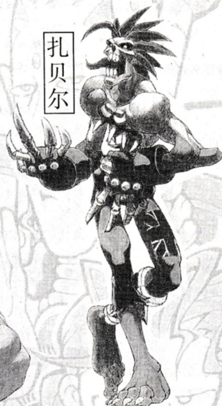
战斗或许才是……



恶魔战士在插画上的历史②



迪米特利



扎贝尔



加龙



维克多



莫莉卡

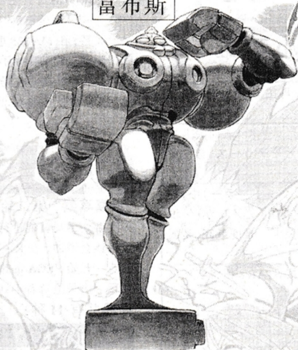
多诺凡



比沙蒙



富布斯



莉莉



弗丽西娅

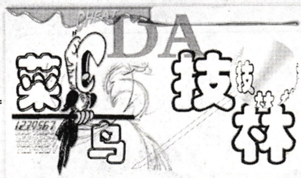


阿尔巴斯



法老





WP 向大家问好： 近来北京的天气可以用无法忍受这四个字来形容，天天新闻都说会下雨，可每天都是一个样子——只阴不下！日子久了，感觉好象是又回到了在海南的日子，一出门就觉得很潮！此外由于最近几个月 PS2 的大作纷纷登场，从而使得北京的 PS2 玩家数量开始大大的增加！另外总帅在购入了《FFX》后一改以前的论调，大大的夸奖了"史氏"，并称此作为经典！

GBC 钻地小英雄

重新开机	按住 **L、R、B** 钮后，再按下 **SELECT** 钮就能重新开机。
"里"竞速模式	通过所有的"オモテコース（表面关卡）"后，竞速模式中的"オモテコース"会变成左右相反。
北极关卡	在任务模式（ミッションドリラー）中，通过印度（インド）·美国（アメリカ）·埃及（エジプト）三个关卡。难度最高，是属于超上级者的关卡。
生命增加	1. 在任务模式中，按 **START** 钮将游标移到"中断"的选项 2. 按照顺序输入 **SELECT、↑、↓、L、R、↓、↑、R、L、↑** 3. 将游标移至"再开"回到游戏 4. 生命力会增加，可以重复使用。（分数不会被纪录下来）

DC 能量宝石

道具无限增加的方法：

1. 请先储存游戏进度。
2. 准备两个 **VM（VM1＆VM2）**，将 **VM1** 在游戏中取得的宝物档案（迷你图鉴）复制到 **VM2** 上，完成后再将 **VM1** 从手把上拔下即可。
3. 在 **VM2** 的"**Menu**"中选择游戏模式，启动"迷你图鉴"。然后，在"**Menu**"中选择"道具交换"，跟着再选择"礼物"项目（**VM2** 是送方，**VM1** 是受方）
4. 这样一来，受方的 **VM** 会变成持有双倍的宝物。然后再把这个 **VM** 插进手把上开始游戏，读取资料后再从步骤 **1** 开始。反覆利用以上方法，便可以无限增加宝物的数量。

PS 尤多娜英雄战记

1. 百人斩武器： 一把武器当杀敌数超过 **50** 人后，每杀一人就会加一点必杀率，当必杀率到 **50** 时这把武器就会变成百人斩（有星号表示），如果星号为红色，就要小心了，一不小心就把自己给砍了。前提是一定要注意武器耐久度，及时修理。

2. 武器来源： 游戏中有一特技为强盗，砍倒对方后可以把对方的道具全部夺过来，拥有此特技的梅尔汉（唯一一人）却是白痴一个，派不上什么用（真是气人）不过没关系，在 **MAP25** 里，让盗贼站在（**22，12**）处可得到一个隐藏宝物，让你手下某一大将使用后，使所学会强盗特技，如果在斗技场打倒敌人的话也是可以得到武具的。有偷盗特技的人，也可以得到武具，但有一定机率。

上海　王剑

DC 世嘉嘉嘉

"世嘉嘉嘉"第二轮的秘密大公开： 玩家只要看过一次游戏结局就能进行第二轮的游戏。不仅初期预算和零用钱会增加，按 **R＋X** 钮还能将对话跳过！除此之外，游戏一开始 **SEGA** 的市场占有率也会上升。真正的结局只玩一次是绝对看不到的。

结局共有 11 种：

No	条件
01	市场占有率 **20～29%** 时到达期限
02	市场占有率 **30～39%** 时到达期限
03	市场占有率 **40～49%** 时到达期限
04	市场占有率 **50～59%** 时到达期限
05	市场占有率 **60～69%** 时到达期限
06	市场占有率 **70～99%** 时到达期限
07	（秘密）
08	不潜入 **SEGA**（第六话）
09	（秘密）
10	在 **DOGMA** 总公司输给敌人（第八话）
11	市场占有率 **0%**，预算耗尽

DC 生化危机代号维罗尼卡

1. 隐藏的两株红药草

在 **DISK2** 克里斯篇，到ロックフオート岛中去拿散弹枪处，拿好后楼会上升，在上升时跳入外面的水池中，走到水池的另一边，可以看到岸上有两株红药草。

2. 节省弹药法

此法对游戏初级阶段有效，在游戏初期中弹药有限，不可浪费。只需要在持刀时按"**F＋**攻击键"，对准丧尸腿部砍即可，一般 **4** 至 **5** 下就 **KO** 一个丧尸，此法节省了对付一个丧尸所需要的 **5** 发子弹，而且在过程中不易被丧尸咬中。

上海　孙卓

GB 塞尔达传说之梦见岛

秘技：在刚开始游戏时，拿到剑后，如果手上已有10颗水晶（可以拿剑砍草或杀人敌人就可得到），就可以去村子右下的屋里把魔力粉涂上，这样就不用去找蘑菇给鸟姿制作魔力粉了，可以省很多时间。**广东机迷 李棺佑**

GB 勇者斗恶龙 特瑞的神奇王国

关于从未当过伙伴的怪兽的配合：

1. 黄金史莱姆：其实只需两个金属王，就可以配合出来了，或用黄金哥勒姆和史拉王（或金属王）配合，同样可以配合出黄金史莱姆。除了用它可以通过祝福师+相邻房间里的旅行门，其实它就没什么用处了，攻击力平平，且成长非常缓慢。不知第4期里的金玩家是否已知它的配法了。

2. 黄金哥勒姆：用冰河魔神和熔岩魔神配合。

3. 虹孔雀：用两个吃火鸟（即天龙的母亲）互相配合。注意，做种的那个（父亲）一定是要冰属性的。

4. 庆古勒奥：用两个完全一样但性别不同的巴欧姆（即大象）互相配合。

5. 科德努：部分天龙系+还魂系模妨（BOSS）。

6. 龙王：魔王专用（即魔王的手下）+雷杜戈兰（天龙系）

7. 特朗（魔王）：即第一次爆机前的最终BOSS。王子（即人头马）+黄金哥勒姆，就可配合出了。**广东陈高慧**

GB 牧场物语3

仿金手指无敌牧场物语3：此秘技需要满足一些条件，那就是你必须有2种以上的农作物可以马上出货。例如：有6个茄子，13个鸡蛋，24个牛奶，4个羊毛，首先打电话，出货选牛奶会问你出货量多少（出货000000）这时你向下一按调到全部出货，再按B键退出，这时又会让你重新选农作物，这时你再选羊毛出货，向下按就会发现原来是4个羊毛已经变成24个了，这时你把它卖了，就会发现24个羊毛一般只能卖千来元，现在却卖一万多元，别惊讶，后面的足够吓死你的，卖完后你再打电话出货再调到羊毛就会发现原本没有了的羊毛又平地变出68个，要是按原来的价钱算只能卖7千多元，可现在确卖出了8万多元的天价，我就用此秘技使自己达到90多万，每天最愁的就是怎么花钱，此秘技用后还有一些副作用，要不怎么叫仿金手指呢。

第一个奇特现象就是浮游大陆，当你用秘技后就会发现牧场那条河出现浮游大陆而且上面还有农作物，但中间还差一步那么远就是过不去，可你往那扔石头时就会发浮游大路中间水花四溅，真是莫明奇妙。

第二个奇特现象就是扩大土地，你在第二年春天把水稻买来，再用铁锹沿着牧场河边挖水田，种上水稻，秋天收割时变成陆地而且还向外扩大些，这样就离浮游大陆更近了，我只打到第二年不知到第三年能否连接上。

第三个奇特现象就是无限多的洒水器，一般洒水器只有一个可是用此秘技后就会发现原本冬天不能种植的牧场会突然长出十来个农作物，一拨出来就会变成洒水器，有时还会长出金茄子等奇怪的东西。拨完后第二天又会长出农作物，所以洒水器就会无限多。

第四个奇特现象是买东西打五折，此秘技我还没有完全领误不过有一次我买婴儿床原本3万确买我一万五，别的东西也一样打五折很有趣吧。 **辽宁 高翔**

GB 塞尔达传说之不思议的木之石

一、《时空之章》篇：在玩新游戏时，有三个选项，第一个是取名，第二个是输密码，第三是通信记录。先选第二项输入以下密码：

ニへずもほ　よきん6か　よめちらつ　ぞてねだわ

之后玩游戏时，会出现许多隐藏的东西。

（1）隐藏人物：出现了火与冰的二位小丑BOSS，塞尔达公主和一些提供一种叫"言叶"密码的人。

（2）隐藏道具：一旦得到了某条"言叶"密码，到魔法大树里去与大厅中的一个女孩交谈并输入相对应的另一条密码，就能得到隐藏道具（女孩旁边的书是用来查看得到过的"言叶"密码的）。

需要得到的言叶密码	输相对应的密码	取得道具
あぺれや6	せゆかく1	龙剑(双手持)
あぺれさぶ	せゆかく0	鼠炸弹
不明	すやひびも	L-3星之剑(前提要有L-2剑)
あぺれきめ	せゆかかか	L-3星之盾(前提要有L-2盾)

道具说明：

龙剑：双手持，攻击力是L-1剑的4倍，但速度慢。

鼠炸弹：可以自由向前移动。

L-3星之剑：单手持，攻击力是L-1剑的3倍，速度快。

L-3星之盾：可以吸收能量弹。

（3）隐藏功能：

到戒指店与右边的蛇交谈，选"いう"就能输入戒指密码，密码如下：

ゆへむへし　るおぼ96

きませよの

此密码输入后，能得到51枚戒指，包括一枚GBA时空戒指。

PS 烧肉奉行

D102EA1A FBFF	按 L1 钮，时间恢复 99
8012AB04 22CE	

8012AB2C E0FF	分数最高
8012AB2E 05F5	

满意度

8012AB6C 1F40	第 1 个人
8012ABA4 1F40	第 2 个人
8012ABDC 1F40	第 3 个人

烧烤不会焦

B00C0020 1F40	新型金手指
8012AC80 19F0	
B00C0020 0000000	
8012AC84 19F0	

烧烤不会焦(放入的先后顺序)旧型金手指	
8012AC80 19F0	第 1 块
8012AC84 19F0	
8012ACA0 19F0	第 2 块
8012ACA4 19F0	
8012ACC0 19F0	第 3 块
8012ACC4 19F0	
8012ACE0 19F0	第 4 块
8012ACE4 19F0	
8012ADD0 19F0	第 5 块
8012AD04 19F0	
8012AD20 19F0	第 6 块
8012AD24 19F0	
8012AD40 19F0	第 7 块
8012AD44 19F0	
8012AD60 19F0	第 8 块
8012AD64 19F0	
8012AD80 19F0	第 9 块
8012AD84 19F0	
8012ADA0 19F0	第 10 块
8012ADA4 19F0	
8012ADC0 19F0	第 11 块
8012ADC4 19F0	
8012ADE0 19F0	第 12 块
8012ADE4 19F0	

PS 尤多娜英雄战记

注意事项：一、一击必杀的密码用选择＋**L2** 钮启动，选择＋**R2** 无敌，选择＋**L2**＋**R2** 解除。

二、武器使用限制解除密码请使用かんい(简易)战斗模式，否则会当机。

D01443CA 1440	无限行动
801443CA 1400	
D01576F2 1400	
801576F2 1400	
D004B376 1060	买东西免费
8004B376 1000	
D002A9C6 0045	
8002A9C6 0040	
D00CD048 0101	一击必杀
8010D666 0000	
D00CD048 0102	
8010D666 0080	
D00CD048 0103	
8010D666 0091	
D010DC24 FFFF	武器不减
801DC24 0000	
D0151D58 FFFF	杖不减
80151D58 0000	
D0158B24 FFFF	
80158B24 0000	
D0152410 FFFF	
80152410 0000	
D002C176 1060	武器使用限制解除
8002C176 1400	
D002C24E 1060	
8002C24E 1000	
D002C372 1080	
8002C372 1000	

PS 劲爆热舞 4

300E4DEC 00FF	全部模式出现
800E4DE8 FFFF	可选全部歌曲
300E4DEA 000F	INFORMATION 全满
800E6328 FFFF	
800E632C FFFF	
800R6330 FFFF	
800E6334 FFFF	
800E6338 FFFF	
800E633C FFFF	
800E6340 FFFF	
800E6344 FFFF	
800E6354 FFFF	
800E6358 FFFF	
800E635C FFFF	
800E6360 FFFF	
800E6364 FFFF	

新型金手指

B0080004 00000000	INFORMATION 全满
800E6328 FFFF	
B0050004 00000000	
800E6354 FFFF	

PS 海贼王～华丽之战～

D0194F4E FFA0	1P 血无限
80194F52 00BC	
D0194F4E FFA0	
80194F50 03E7	
D0194F4E FFA0	2P 二击杀
80194F9A 0000	
801B2F90 FFFF	可选全部角色、わ宝全满
801B2F92 FFFF	
801B2F94 FFFF	
801B2F96 FFFF	

PS 终极特技～BMX～

所有人物场地全开	
300AC40F 00FF	T.J.LAVIN
800AC410 FFFF	
800AC412 FFFF	
800AC414 FFFF	
300AC463 00FF	FUZZY HALL
800AC464 FFFF	
800AC466 FFFF	
800AC468 FFFF	
300AC4B7 00FF	CHRIS DOYLE
800AC4B8 FFFF	
800AC4BA FFFF	
800AC4BC FFFF	
300AC50B 00FF	MATT BERINGER
800AC50C FFFF	
800AC50E FFFF	
800AC510 FFFF	
300AC55F 00FF	COLIN WINKELMANN
800AC560 FFFF	
800AC562 FFFF	
800AC564 FFFF	
300AC5B3 00FF	MIKE ARDELEAN
800AC5B4 FFFF	
800AC5B6 FFFF	
800AC5B8 FFFF	

所有人物场地全开	
300AC607 00FF	CHRIS DUNCAN
800AC608 FFFF	
800AC60A FFFF	
800AC60C FFFF	
300AC65B 00FF	BRIAN FORTER
800AC65C FFFF	
800AC65E FFFF	
800AC660 FFFF	
300AC6AF 00FF	DAVE FREIMUTH
800AC6B0 FFFF	
800AC6B2 FFFF	
800AC6B4 FFFF	
300AC703 00FF	JAMIE BESTWICK
800AC704 FFFF	
800AC706 FFFF	
800AC708 FFFF	

所有人物场地全开
B0100054 00000000
300AC40F 00FF
B0100054 00000000
800AC410 FFFF
B0100054 00000000
800AC412 FFFF
B0100054 00000000
800AC414 FFFF

D00ADA18 0100	按 L2 键可玩所有人物 MEDIUM 等级场地
B0100054 00000000	
800AC416 0101	
D00ADA18 0100	
B0100054 00000000	
300AC418 0001	

D00A0A18 0200	按 R2 键可玩所有人物 HARD 等级场地
B0100054 00000000	
800AC416 0202	
D00ADA18 0200	
B0100054 00000000	
300AC418 0002	

D00ADA18 0001	按选择键恢复所有人物场地
B0100054 00000000	
800AC416 0000	
D00ADA18 0001	
B0100054 00000000	
300AC418 0000	

GB 游戏王 4

对战模式		
92636ED0	No.110	とうほうのえいゆう
92636FE0	No.111	しのちんもくのてんし ドマ
926370D0	No.112	いのちをしょくするもの
926371D0	No.113	ダーク・グレイ
926372D0	No.114	ホワイト・シーフ
926373D0	No.115	カオス・ウイザード
926374D0	No.116	ナイトメア・スコーピオン
926375D0	No.117	ほんのせいれい ホーク・ビショップ
926376D0	No.118	ものいげのきょうりょくしゃ
926377D0	No.119	じごくのちいばん
926378D0	No.120	ドリームピエロ
926379D0	No.121	ゐむれるシシ
92637AD0	No.122	ヤマタノドラゴンえまき
92637BD0	No.123	ダーク・プラント
92637CD0	No.124	アイアン・ハート
92637DD0	No.125	セイント・バード
92637ED0	No.126	たたかいのかみ オリオン
92637FD0	No.127	アサシン
926380D0	No.128	ラムーン
926381D0	No.129	ゐむりこ
926382D0	No.130	ウエザー・コントロール
926383D0	No.131	オクトバーサー
926384D0	No.132	13にんめのまいそうしゃ
926385D0	No.133	ほのわのきし キラー
926386D0	No.134	せいなるくちり
926387D0	No.135	ししゃのうで
926388D0	No.136	まじん デスサタン
926389D0	No.137	なぞのて
92638AD0	No.138	ドラゴン・ソウル・ステチュー
92638BD0	No.139	ブルーアイド・シルバーゾンビ
92638CD0	No.140	トード・マスター
92638DD0	No.141	デビルツムリ
92638ED0	No.142	ほのわを やつるもの
92638FD0	No.143	ときのまじん ネクロランサ
926390D0	No.144	かぜのばんにん ジン
926391D0	No.145	みれくのかいとう
926392D0	No.146	どくらのじいん
926393D0	No.147	モンスター・エッグ
926394D0	No.148	やみをついちでるいげ
926395D0	No.149	らんぷのまじん
926396D0	No.150	カクタス
926397D0	No.151	あいきけんのライムンドス
926398D0	No.152	とうける いきいげ

对战模式		
926399D0	No.153	しけがみのドクロイゾ
92639AD0	No.154	ファイヤー・デビル
92639BD0	No.155	ラーバス
92639CD0	No.156	ハードアーマー
92639DD0	No.157	かえんそう
92639ED0	No.158	マンイーター
92639FD0	No.159	ディッグ・ビーグ
9263A0D0	No.160	マグネッツ1ごう
9263A1D0	No.161	マグネッツ2ごう
9263A2D0	No.162	あくまのちえ
9263A3D0	No.163	サファイヤ・リサーク
9263A4D0	No.164	ゼミアのかみ
9263A5D0	No.165	ジャジメント・ザハンド
9263A6D0	No.166	なぞのくぐつし
9263A7D0	No.167	たいこのつぼ
9263A8D0	No.168	あんこつかえんりゅう
9263A9D0	No.169	しんえのめいわう
9263AAD0	No.170	ハーブのし

DC 第七元素(日)

B09E3B17 000003E7	能力超高
E00F190E 000003E7	HP 最高
B0A63B17 000003E7 16F4170B 000003E7	EP 最高
9ED80B6D 000003E7	EVP 最高
207762DF 000003E7	AT 最高
563F76CD 000003E7	E-AT 最高
62BB6ADB 000003E7	DEF 最高
9E800B6D 000003E7	INT 最高
B0163B17 000003E7	HEAL 最高
E0BF190E 000003E7	DEX 最高

牧场物语 3

GB	厂商:VIS	类型:SLG
	发售日:不明	

文/洪启聪
责编/WP

序 章

生长在孤岛上的女孩サラ，毕业后打算到城市继续上学。不幸的是，经营牧场的父亲忽然去世，所以她决定留下，完成父亲的遗愿，重建牧场……

然而，此时的牧场已是一个极为荒凉的世界，对于从未从事过牧场工作的女孩来说，无疑是个巨大的挑战。因此，サラ拜托花蕾村长找到了在上一代里建立起强大牧场的男主角来帮忙，男孩也断然答应了……

开篇指南

选择“はいめから”重头开始游戏后（以后要选第二项读取进度），有两位主角供选择，不同性别的主角将有不同的游戏方式。接下来决定主角的姓名、血型与生日，还可定主角服饰的色彩。最后选上一只心爱宠物，定好名字，完成后就一切 **OK** 了！

注意：建议将生日定在春月 **1** 日（はる **1** 日），可尽早获得生日礼物，第一年是升级的 **16** 格背包，第二年是一包春町花的种子！

游戏的主题——互助系统

当男孩到达牧场之后，二位主角便互相约定，由身强力壮，擅于耕种的男孩负责田地工作，而温柔且相对娇小的女孩就担任动物的喂养。这时有两种指令：

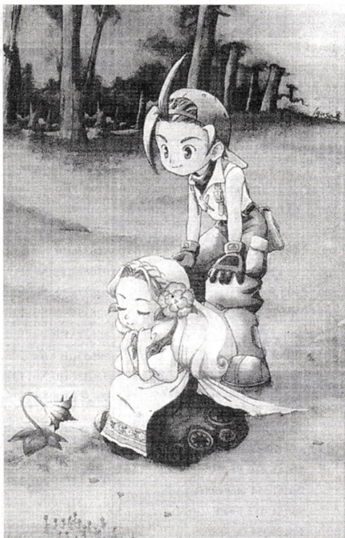
1．当选男主角时，女孩作为帮手，可吩咐她照料动物，有“しいく”（饲喂），“しゆうかく”（收获），“おまかせ”（自己负责）和“せめる”（不用工作）四种指令。

2．当选主角为女孩时，对男孩干田活的指令用图形在地图上表示，分别是：清理杂物，锄地（分“二”字，“凹”字型锄地和全锄三种），播种、浇水，收获及自行决定（可进行复杂行动，如播种后浇水；需工作熟练后才出现）。



游戏开始

春一日是牧场生活的第一天，刚醒来便听到伙伴的声音。现在开始按下 **START** 键是显示状态，**SELECT** 键可打开主菜单，简单介绍：



1．どうぐ：装备道具； **2**．たぬ：种子；

3．がばん：查看背包内的物品；

4．状态：现状、金钱、生日、装备等；

5．どうぶつ：动物名称、成长阶级和爱情度；

6．につき：日记，记录进度，有两个记忆层供记录。

攻 略

对着身后的壁炉调查，哇！原来这儿隐藏有 **1000G**，实在太棒了！在家里匆匆转了一圈后，就迫不及待地走出家门，户外的活动范围实在是很宽广。在牧场中央有两间屋子，左边是货仓，存放货物用的。右边的挺奇怪，看看门前的牌子，原来是温泉地（おんせんよていち）。走进去看看，在上方有把铲子，装备之后，在中间八格地方使用，果然见效，几下便把温泉挖了出来，但目前还不知有何用处。倘若此时是女主角的话，可先叫男孩整理一下牧场，由于一开始便拥有一头大牛，所以可以先喂养一下并刷洗身子、放牧、记得挤牛奶。若是男孩子的话，由于目前尚未有动物，就先让女孩闲着吧，自己清理牧场。杂草一拔一扔便不见，石头子可扔进河里，斧子砍树桩，锤子打石块，分别得连续使用 **6** 次才行。



从屋子前方出口出来，就可以到岛各个地方逛逛了。先到"そうけん"瞧瞧，这是草原，可真宽广。咦？地上似乎有些果实，上去一看果然有收获，多多采些吧！"じけかい"（树海）则是个神奇的地方，向任何方向走过六个画面就可到达中心的湖边，像是可以钓鱼。还有"やま"（山区）和"がけ"（断崖）两个地方似乎隐藏着什么玄机！？

注意：草原上的果实采完之后，出草原再进入便可再采一次！（可采无数次！）

岛上还有个村子"おら"，和村民说说话，介绍一下。忽然想起刚刚采集的野果，便送给他们一些，果然有反应，大家都很开心。村子南边有位船长，听他说还有更远的地方可去，便是周一，周四可搭船前往的本土。恰好今天是星期一，去看看吧！

注意：如果与村民搞好关系，会有什么好事也说不定喔！

船一直往南便到达本土的港口了，右边的地方有人拦住去不得，据说是周二、周六有早市，可这两天偏偏没有开船，讨厌！往南边的出口走去看，有四个地方能去。"ばくじようくみあい"是牧场组合，奇怪的名字！进去后才知这儿原来是卖牧草种，稻草人和买卖动物的，现在还没有什么条件，只有看看罢了。牧场组合的西边是购物中心（ショッピニガセニター），还真丰富，有卖种子、食物、书籍、工具、用具、机器等。手头上有些钱并考虑到下次要3天后才能来，便买了些作物的种子。再往北走就是"ツアター"（影院），每个季节都播放不同影片，每张门票要1500元。摸摸腰包，还是先省点吧！最后一个地方就是水族馆了，不过似乎不太景气，仅有两种鱼类。

啊，逛玩了一天，回到牧场之后，为使伙伴也高兴一下，也送她一点礼物。如果已经累了，今天就暂且放下工作吧！大睡一觉了！

第二天AM6:00，准时醒来之后，先和伙伴打声招呼，精力充沛，马上就开始工作吧！走进温泉地，发现温泉已经盖好了，看来是回复体力的，再不用担心体力消耗了！

注意：如果是女孩叫男孩到农田工作，记得去看工作进度，帮忙将做漏的补上！

到达田地之后，一天的耕作便开始了。先要在昨天整理的基础上翻出地来，自己觉得还是锄成了3X3的"凹"字型好，方便、经济。需要的地全翻好之后，赶快撒上种子吧，每袋播撒范围是3X3，9格。提上水壶，到东边河里装水，每格种子得浇一次水，真辛苦啊！水用完了还要再去河边装！



注意：在锄地时偶尔会发现力量果实，吃了后可以提升体力上限！共可以发现6颗，获得数目可以从牧场西南边花坛得知！

注意：农作物切记每天浇一次水，否则会停止生长！开始时播种后隔天会发现有些种子被雀鸟偷吃，欲防止此类事情发生，可到牧场组合购买稻草人（かかし），放在农田上任何地方即可！

工作完毕之后，没事到草原采采野果吧！背包里装上一些，到村子里转转，今天又发现了一名可爱的女渔夫，见面打个招呼吧！她说她叫エルサ，也送她一个礼物！

每天辛勤地劳动之后，作物终于成熟了！真是功夫不负有心人，第一次尝到收获的喜悦。空手对着成熟作物按A键便可将其拔出，放进背包后集中送进货仓，注意每种果实或物品仅可放99个，多放会消失。此时又想起还有一种叫神奇手套（シラクルガローブ）的工具（选女主角时没有）。戴上试试，将农作物随处乱扔，立刻不见了，神奇般被送进了货仓，实在太棒、太方便了，得好好利用！

收获之后，就可以卖出个好价钱了！于是回到家中，打电话给需要的人吧（选第一项）。货物卖出去后，货仓可再次装货，到了PM6:00就会有人将钱汇来。

注意：这段时间之内，另一个人物ヒリー也会出现，他可是个非常非常重要的人物，注意搞好关系！他一星期会出来三天。

每天就这样忙碌地工作，快乐地生活着，一转眼功夫，春天快要结束了。这时候也蓄足了一定的金钱，可以筹划着开始饲养动物了。首先是准备好动物放牧地与干草饲料，也就是先种牧草。要把各动物小屋后的空地清理完后，搭船前往本土去！这回终于要光临牧场组合了，在里面最里的左边桌子上找到了牧草的种子，每包600元，播撒范围同样是9格。先看看动物的要求：养鸡先要在小屋后有25格牧地与25个牧草储量，其它动物要求是养鸡的2倍。决定好要养什么动物，便买下适量的牧草种子吧！

注意：建议初期先养鸡与牛，鸡十分便宜，且每天都有生鸡蛋，牛长大成大牛后也会每天产牛奶。而羊只会七天长一次羊毛，马完全没有经济价值！

回到牧场后，天色已经不早，所以歇也没歇便赶往动物的小屋去，在先前清理的基础上翻好地，由于牧草长高了也能踩上去，所以最好连成一大片，易于收割。牧草不用浇水，播种之后就静待佳音了。

到了春29日，如果宠物是猫的话还会发生小猫失踪事件。破案方法：先与村中长老对话，再与所有人对话；再寻问几次长老，之后每人均会拿出不在场证据，仅カリー吞吞吐吐；回家后与伙伴说话，回答她真凶是カリー。虽然是这样，但即使说错了，第二天小猫仍旧会被送回来的。



注意：在春末夏初的这段时间之内（具体根

据与ビソ一的友好度而定),有一天他会突然向主角借锤子。答应他后当他再次出来时会连同一支鱼竿送给主角。可以在任何有水的地方钓鱼,而如果把鱼交给水族馆老板,还能在相应水箱一览它们的真貌!



夏天悄悄地来临了,月历也该翻页了。没想到背景音乐也变得充满欢快跳跃的夏天气息。出门看看,外面似乎没什么改变,只是草原上的野果变样了,位置也不同。很高兴啊,听说夏天的作物都是可以进行多次收获的,也就是说播种之后,到收获要经过较长的时间(**10-14**天),但第一次收获后不用再次播种,继续浇水后,再过**3**、**4**天可再次收获,并可不断下去直至夏天结束。这样的作物有蕃茄,西瓜和玉米。为了多多收获,所以尽可能早点将田地全部撒上种子吧!

夏天刚刚不久,从撒牧草种那天起到现在已经第十天了,牧草终终于长得高高的,带上镰刀,把它们割个精光!这样牧草面积与储量均已达到要求了。可惜不是时候,今天没有开船,没法去买动物。心里想如果自己能拥有一艘船,那该多好啊!

等到有船开的日子,便迫不及待地赶往牧场组合了。鸡的价格比较便宜,每只**1000a**,而牛每头要**5000a**,马每匹**4000a**,羊每只**3000a**,牛、马、羊均需要几个星期的生长才会发育完全,因为刚买来都是幼仔。根据计划购入所需动物吧!动物一旦买入会直接进入各自的小屋中。下面讲一讲动物的饲养守则吧:

1. 每只动物每天都得喂一次干草或饲料,忘记喂食会三天不高兴!

2. 喂食,洗身(女孩做的),还有放牧均可提升爱情度,关系到产品的质量!

3. 若连续不给动物喂食会使动物生病,这就要到牧场组合购买药剂了,使用时必需对应。如生病不及时治疗,三天后便会死去。

4. 切记雨天不可放牧!!



5. 动物都有雄性(オス)和雌性(メス)之分,对于鸡与牛只有雌性才有生产能力。如果同时拥有发育完全的同种雄雌动物,还可以孕育幼仔。同时拥有公鸡和母鸡,鸡蛋还能孵出小鸡!

6. 若是男主角叫女孩照顾动物,初期必须帮助她将做漏的工作补完!

夏的**11**日到**13**日之间的一天,外面发起了台风,连门也无法出去,而且听说在**21**日和**23**日之间也会发生台风,倒霉透了,作物会被大量损坏!动物也会不高兴!

21日的早晨,刚要走出家门时,忽然发现门前有封信。打开看,原来是カリ一邀请今晚**8**:**00**到断崖看烟花,当然要去!

夏末秋初(具体根据与ビリ一和エルザ的友好度而定),一天,他们俩说为了感谢主角这段时间以来的关心,决定把一艘船送给主角,就停在村子西南边。太高兴了,这是作梦也在想着的啊!从此每天都可以自由来回于本土与小岛之间。不只这样,还有另一个好地方能去——海中心。听说有许多种类珍贵的海鱼,当然去看看了,果然是满载而归。此时又突然想起本土港口的早市,现在开始就能参加了!

选择一个周二或周六的早晨,在**AM9**:**00**前,先将背包装满,物品种类越多越好。再搭船到港口与右边的人对话,早市就可以开始了。客人会源源送上门,如果成功每件东西还可卖出高价,更可提高知名度,所以今后每次早市都不容错过!

夏天也将过去了,靠作物的多次收获也赚上了一笔钱,将所有种类的动物都养起来。电视机也搬进了家,可以收看天气预报。还为女伙伴买了些技巧的书(每册**1600**元那种),可以让她将动物产品加工成高价格的加工品。

在得到船后的某天,在村子海滩散步时发现了一个玻璃瓶,打开看,就能与她成为朋友。一向乐于交友的主角,当然选第一项给她回信。之后每隔一个星期会在同一地点收到一个瓶子,到了第三次时(没有选项可选),不用回信,而要根据信中提示,搭船出海,按“下、左、左、上、上、上、右”方向航行可到达美人鱼的住处,与她交上朋友后,还得到了一颗力量果实!

金色的秋季到了第**24**日,这可是个特殊的日子,在村里可以打听到“泉的传说”。在**AM0**:**00**之间,树海中心的湖变成了血红色!据说红色的湖里能钓上传说中的鱼——イズミのネッ。依靠不懈努力,终于把它钓了上来,卖价竟高达**5000a**,但如此珍贵的鱼怎可轻易卖掉,先放好再说吧!另外如将它送人,可迅速提升友好度至最高!



注意: 在钓到传说中的鱼的后一天,树海湖边可捡到一个奇怪的?蛋(?たまご)!持有三十天后会变成“バッグ”!

忽然有一天(与伙伴友好度达一定程度时),她变得不好意思起来,再约主角出去,并说在断崖等待。难得的机会!

当然去了!在断崖谈话时切记得选第一项来回答!

由于先前答应伙伴的关系，所以冬天之前务必把各种动物养至三只以上。只不过此要求太过容易，此时已接近冬季，动物小屋差不多都要满了!还有，因为冬天牧草不会生长，所以秋 **30** 日必要将牧草储量达到 **999** 个，背包里最好也装满吧!

寒冷的冬季说来就来了，外面的世界一片白茫茫，到处皑皑白雪，草原上也一样，实在是滑雪的好去处!其实一踏进冬天，在购物中心二楼便有滑雪的全套用具（スーボードセット）出售，但是价格不菲，**30000** 元!买入后可在草原上使用。如果金钱不足的话，就先克制一下自己的欲望，等到冬末大减价时再买不迟!

由于冬季是无法种植的，所以就完全只有靠动物产品来增加收入了。另外，出海钓鱼也是个赚钱良方，因为大鱼每条 **250a**! 如想快些得到另外的好东东，就得勤快点了!一旦手上拥有 **50000a** 以上(必需是拥有电视机后)伙伴便会问是否购买废品处理机（なまゴミしょうりき），**4980** 的价格。作用是将一些放在货仓腐烂了的食品变成肥料（ひしよう），将其撒在耕地上后，在此地上种植的作物会加快收获时间。

注意：冬季的 **5** 日 ~ **7** 日之间及 **17 - 19** 日之间分别会发生暴风雪，状况与台风一样!

终于到了冬 **20** 日购物中心五折大减价了，这一回要将种子、食物、动物一切物品全数购入!如果用滑雪用具在草原上滑雪通过评分的话，还可得到第八颗力量果实!

时间转瞬即逝，愉快的一年牧场生活也快过去了。如果此时已经经过同伙伴的两次约会，有一天伙伴会提出结婚的要求。答应(选第一项)之后，在星期日的早上，在众多嘉宾的参与下，教堂内举行了结婚典礼，内心有无以言表的喜悦!

冬去春来，第二年的牧场生活紧接着也开始了，但现在的工作相对比前一年轻松许多。牧场组合里开始有两种新作物出售了——水稻(フメ)与小麦(フムギ)，每袋种子 **600** 元。由于同样是用镰刀收割的，所以可以不留空隙地种满!这两样作物均有长达 **60** 天的生长期，但由于播种之后一滴水也不用浇，所以值得一种。水稻的种植相对烦点，因为要先把田地用铲子挖成水田后才可播种，小麦就只要直接撒在耕地上便可以了。不过由于每个水稻售价比小麦多 **50a**，所以要闲还是要钱就自己决定吧!

此时如果手上的金钱已超过 **99999a**，并还有新收入时，就要将钱存入牧场组合的钱行了。在组合左下角有两个标志，左边是取款，右边是存款，以万作单位。其实在银行的右边还有两个牛、马的标志，这里可以送自己的牛、马去参加比赛与评选，注意马送去参加赛跑会从牧场中消失，牛则不会。每一年都会在春 **15** 日与秋 **15** 日举行两次赛马，当天书店会有赛况速报发卖。如自己的牛、马得奖(爱情度达到要求)可提升主角的知名度。另外在这儿还有一名工作人员，对话后可选择自己喜爱的工作（上面是物品，下面是数量与期限)，答应后在期限之内完成工作可用电话（选第二项）告知，同样可以得到应有的报酬，也可以提升知名度。

第二年春一开始，水族馆老板便会告诉主角，他差一条传说鱼。当天在树海的湖可以再次将它钓上。把全部 **16** 种鱼交给水族馆老板后便可得到力量果实!

到了春 **9** 日，刚起来便感到整个房子剧烈地摇晃起来，听伙伴说，是山区的火山爆发了，去看看。那儿果然变了样，右上方还有通道通往山内。走进去才知这里竟是冰天雪地，还得到“不解之冰”。右下方黑暗秘道走通后在小矮人那得到最后一颗力量果实!把“不解之冰”交给购物中心二楼售货员，第二天货仓改建成冰库，再不用担心食物腐烂了!

一旦动物的产品出荷量达一定数目时，购物中心会有加工机器出售，价格都是 **30000a**，作用是将对应产品：鸡蛋、羊毛、牛奶制成鸡酱、布匹、奶酪等价格高的加工品。

第二年的夏天仍然有定期发生的台风。在夏 **5** 日中午 **12** 点时，还会发生一次日蚀，地点是断崖。到了 **17** 日，カリニ还会来钓鱼并约主角再去看烟花。

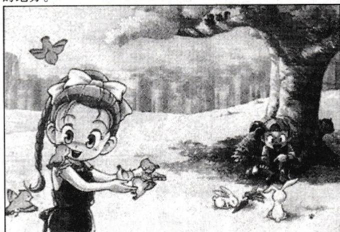
秋天的 **24** 日，树海中心的湖还会变红，可再次钓到传说的鱼。

到了冬 **6** 日的时候，如果去找エルザ，当晚还可在断崖观看流星。

时间一直流逝，第二年的牧场生活也即将结束了，到了最后一天，伙伴会将主角在两年内的成绩报出来，包括资金总数，出荷总量，动物数量等。听完之后，终于成为名副其实的牧场主了，接下来便是感人的 **Best Ending**……

编者语：如果在两年生活中不认真或总是偷懒的话，还有一般结局与 **Bad Ending** 两种结局。由于《牧场物语 **3**》游戏的故事并非固定于一个情节，因此以上的流程故事情节仅供参考。

注意：注有“注意”的地方是特殊事件，提示或需特别注意的地方。







BEALPHARETH

偶然遗迹

完全攻略



PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	PS末期主力游戏……	

文/飞鸟
责编/风

前言

由于这一款游戏的分支相当多，所以笔者所写的攻略并不一定是标准的路线，仅供玩家参考。

游戏一开始玩家要选择身份去进行游戏。首先选择性别，笔者选男，接着名字选游戏内定名字"威尔多(ウエルド)"，国家选"托拉多亚王国(トラドア王国)"，出身身分选骑士，最后的目的是为了武者修行（武者修行のため)。

攻略开始

选完主角的基本资料后就会自动前往集合地点，此时有人出来讲解这次要寻找一颗远古时代的太阳帝国遗留下来叫"太阳宝玉(太阳の宝玉)的宝石。只要找到太阳宝玉的人，就有资格成为这个城市的公民。

听完说明会后主角回到新手冒险家的宿舍时遇到了帕西卡(パスカ)。帕西卡告诉主角所住的房间位置后也就回到自己的房间里去。主角进入房间后有一个叫"亚瑟(アーサー)"的人来访。亚瑟主动要求要和主角一同前往遗迹里冒险(笔者选"はい")。接着玩家可以自行选择第三个同伴出去冒险，笔者选"帕西卡(パスカ)"。

正当主角们要出发前往遗迹时，有一个进入宿舍说酒场那里发生了一些冲突，希望主角能够去帮忙解决一下。一行人来到酒场后才发现原来只是一些冒险老鸟喝醉酒在那边发牢骚。此时酒场老板给了主角一个任务，就是寻找"子龙宝珠(子龙の宝珠)"。这个任务就当作冒险新手的试金石，接过任务后一行人就朝遗迹里前进。

在进入遗迹前遇到了巴迪斯(バルデス)。巴迪斯送给主角们一人一个"陷阱胶囊(トラップカプセル)"，拿到陷阱胶囊之后玩家只要在遗迹内就可以放置陷阱去设计怪物们，有些关卡还一定要利用陷阱去打怪物哦。接着巴迪斯再给主角们"时之行路图(时の行路图)"，只要使用此道具后就可以直接飞回城镇内。

任务一

试金石
地点:黑羡道(黑の羡道)
过关条件:将敌人的巢穴破坏并消灭所有敌人



第一个任务的过关方法非常简单，玩家只要消灭在图上看得到的怪物就算过关。过关后也拿到了"子龙宝珠(子龙の宝珠)"，拿着宝珠回到酒场找老板后可以领到500万。此时巴迪斯(バルデス)的部下来酒场找主角们，要他们现在到教会去集合。

来到教会后发现所有新手冒险者们已经都在这里了。巴迪斯(バルデス)说有个新手冒险者叫"亚修(アッシュ)"，因为他的妹妹受到赤热病后遗症的影响所以失明了。亚修为了帮妹妹治好眼睛，所以才会来这个城市参加冒险之旅。而沙迪亚(サディーヤ)正在制作解药，但是却少了几样药材。于是巴迪斯就和亚修出去寻找药材，但还是缺少那么一样，所以巴迪斯希望新手冒险者们能够一起帮忙寻找。药材就在安拉菲尔(アスラ・ファエル)遗迹里羡道的支流。

可是，新手冒险者们却没有几个愿意帮助亚修(アッシュ)。不过充满正义感的主人公怎么可能不帮这个忙呢?笔者选"当然帮忙啦(もちろん手云わせてもらうよ)"。接着主角和夏伦(シャルン)来到毒术师沙迪亚(サディーヤ)那里后才知道要找的药材是"ラフメル"

这种植物的叶子，而“**ラフメル**”就出现在地下遗迹里的青羡道(青の羡道)里。

翌日，伊娃(**イヴ**)来找主角，并给主角250元的军资。此时会出现选项，笔者选“**ありがとう**”和“**それいいね!**”。接着就可以朝遗迹出发。

任务二

水滴石
地点:黑羡道(黑の羡道)12阶层
过关条件:打倒敌人后赚得500元



主角进入遗迹内后，看到了莎拉(**サラ**)和夏伦(**シャルン**)也早就在里面调查了，于是就和她们两人一起寻找“**ラフメル**”的叶子。但是为了到青羡道(青の羡道)，所以主角们必须要找出“水滴石(の石)”，然后在满月那一天才能进入青羡道。

此时祭司卡德蒙(**カドモン**)出现。主角们原本以为卡德蒙是要来帮助他们寻找叶子，没想道卡德蒙却持有到青羡道的必要道具“水滴石(の石)”。卡德蒙还向主角们勒索，说如果要得到这个石头，就要在遗迹里赚到500元给他。

这个任务真的挺差劲的，玩家一定要利用此关特有地型吹风口…啥?不知道什么是“吹风口”?就是只要敌人或主角一靠近时就会被吹到墙边那个地方。首先先将敌人赶到吹风口处，赶越多越好，接着按下一旁的机关按钮后就会出现大陷阱，此时主角只要站在一旁看着敌人在那哭天喊地就可以轻松赚钱了。另外一个方法就是利用连击打敌人，也是要在敌人多一点的地方，然后连续一直砍劈敌人(一定要一击必杀)，连击越多钱也越多。

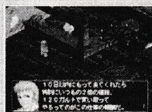
吹风口一共有三个，所以玩家一定要好好利用。还有一个地方就是会有三格类似魔法阵的东西，此时要用夏伦(**シャルン**)的特技《冰炸弹(**アイスボム**)》来将魔法阵炸掉，里面可以拿到“**コウルの杖**”。

赚到500元后，一行人将钱拿给卡德蒙(**カドモン**)，卡德蒙也乖乖的开启通往青羡道(青の羡道)的路，主角们的装备也安全的取回，但是钱却被卡德蒙给拿走。接着三个人也就进入了青羡道。

任务三

ラフメルの叶
地点:青羡道(青の羡道)
过关条件:时间内到达目的地

“青羡道(青の羡道)”这一关玩家要利用主角的特技“**フリップパネル**”来做跳跃。还有要注意的是使用“**フリップパネル**”时一定要算好格数，否则是会跳过头的。另



外，玩家只要先按下□钮后就可以决定陷阱放置的位置，一定要记得算好格数哦。

一行人找到“**ラフメル**”后才知道原来是一棵树，但是很可惜的是**ラフメル**树已经枯掉了。当大家正感到相当失望的同时，没想到**ラフメル**树竟然神奇的长出一片叶子来。于是主角们就将珍贵的**ラフメル**树的叶子摘下后，马不停蹄的到城市里，将叶子交给沙迪亚(**サディーヤ**)。

就在大伙的合作帮忙下，亚修(**アッシュ**)妹妹的解药也顺利的完成。翌日，亚修为了感谢主角的帮忙，于是就将和巴迪斯出去找药时捡到“智慧之戒(知恵の指轮)”送给主角。

出宿舍后巴迪斯(**バルデス**)叫了一下主角，原来是巴迪斯将在遗迹里勒索主角们的祭司卡德蒙(**カドモン**)抓了起来。巴迪斯并问主角说卡德蒙有没有在遗迹里勒索他们(※笔者选“**ふざけるな!**”)。就在巴迪斯的帮忙下，主角顺利的拿回钱还多了一成的利息。此时巴

任务四

羡道居民(羡道の住人)
地点:黑羡道(黑の羡道)29层
过关条件:到达目的地



这一关没有什么难的地方，不过敌人蛮强的就是了，记得要带回复体力的同伴进来。过关方法就是移动到最右上方的门，但是门被石柱挡住了怎么过呢?此时玩家一定会发现有三个火堆和水池的地方，这三个地方会有发光的石柱，只要分别调查过石柱后门就会开启。

通过黑羡道(黑の羡道)29层后，进入第35层里。在35层时已经有很多人在这等待开门时间。于是大伙就在这里聊天度过时间。此时突然有一阵惨叫声打破了愉快的气份，仔细一听才知道是丽亚(**レイア**)的声音。

到达丽亚受困的地方时，原本主角们已要帮助丽亚脱困，可是没想到这时候一旁的两个石柱突然变成了怪物(※笔者选“帕西卡、别大意!(**パスカ、油断するなよ!**)”)。





任务五

救出
地点：黑羡道（黑の羡道）35层
过关条件：利用炎或是冰打倒インディゴス



这个任务很简单，就是单纯的打倒头目即可。インディゴス的打法在“过关条件”中就写到，用炎或是冰系攻击。接着注意两只インディゴス的颜色，玩家要利用帕西卡（パスカ）的“火焰（フレイム）”这项特技攻击他们。方法就是放“火焰（フレイム）”到地上，然后等待机会让两只インディゴス同时中弹，接着玩家一定会看到红色那一只身体发亮，此时就趁身体发亮时机攻击インディゴス，要不然是怎么也打不到他们的。

顺利的救出丽亚（レイア）后，祭司缇亚拉（ティアラ）赶来帮丽亚疗伤。此时的时间刚好是零点，也正好是进入地下都市安拉菲尔（アスラ・ファエル）门开启的时间，所以主角一行人决定进地下都市安拉菲尔里〔※笔者选、帕西卡（パスカ）和夏伦（シャルン）〕。

主角们通过一条超长的通道后终于到达了地下都市安拉菲尔（アスラ・ファエル）的入口，这时夏伦（シャルン）似乎听到了女子的哭泣声，但是其他两个人却什么声音都没听到（※笔者选“信じるよ）。

任务六

太阳神殿（太阳の神殿）
地点：第一神殿 1 阶
过关条件：到达目的地



太阳神殿的任务虽然简单，但是敌人都相当的强硬，不过玩家倒是可以好好利用这里练一下等级，要不然往后会过的很痛苦。

到达目的地后发现巴迪斯（バルデス）和克姆兰（クムラン）早就在里面等着主角们到来，并赞赏主角们说能到这已经是相当不容易，看来“太阳宝玉”到手是迟早的事。而巴迪斯希望主角回去城镇时帮他传话给在教会里的司祭缇亚拉（ティアラ）。这时主角不小心碰到了机关，结果出现了四只怪物，不过通通都被巴迪斯给消灭了。

接着主角们要回到城镇时，听到两个人说教会似乎发生了什么事，于是主角们就赶回教会去查看。回到教会后主角先向缇亚拉（ティアラ）述说巴迪斯的口信后，缇亚拉也说希望大家帮忙找失踪的罗连卓（ロレンツォ）。

搜索队分成三路，分别朝“西齐殿（西の齐殿）”、“东齐殿（东の齐殿）”和“北齐殿（北の齐殿）”前进。那三个神殿都离太阳宝玉的所在地“第一神殿”相当近，或许也能找到一些太阳宝玉的线索〔※笔者选“当然帮忙（もちろん手传うさ）”〕。

翌日，主角的队伍也分成三路往齐殿里去寻找罗连卓（ロレンツォ）。夏伦（シャルン）去“东齐殿”，帕西卡（パスカ）去“北齐殿”，主角则是到“西齐殿”。正当主角们要出发时，丽亚（レイア）突然跑来说要帮忙，原来是主角们在遗迹里救出她后，她想报答这份恩情，所以才会想帮主角们。

丽亚（レイア）就这样跟着主角前往西齐殿（西の齐殿），出发前在酒店里遇到了不死者法特姆（ファトゥム）。法特姆来酒店找奥艮（オイゲン），但是老板刚好不在，又有人对他不客气，于是利用了魔法打昏了那个酒客也就离开了。奥艮回来后看到情形不对，在追问下才知道了法特姆（ファトゥム）刚刚有来过。奥艮也将法特姆的事情告诉了主角。



走出酒店后，主角和丽亚（レイア）也朝西齐殿前进。

任务七

失踪者（寻ね人）
地点：西齐殿（西の齐殿）15 阶
过关条件：敌人全灭

这一次的任务老实说蛮简单的，玩家一进入迷宫后就会看到两根柱子，此时要将两根柱子引到上面房间里，左右各有一个机关，只要将柱子固定在机关上再按门旁边的绿色按钮后门就会打开。

接着第二关就比较简单了，玩家只要把所有看得到的敌人都清掉后就可以了。打倒所有敌人后进入开启的门里看到罗连卓（ロレンツォ）已经昏死在一旁，手中还握着一封血书，上面写着将此信和剑交给司祭缇亚拉（ティアラ）。原来罗连卓对现在的生活已经感到非常无力，希望在死前能够好好的发挥一番……

夜里，巴迪斯（バルデス）送来了一些钱，说是缇亚拉（ティアラ）给主角的谢礼〔※笔者选“巴迪斯、钱就不用了（バルデスさん、お金はいりません）”〕。

由于发生了这些事情，使得主角晚上也睡不着，于是就到神殿里去逛逛。在第一神殿最上层里遇到了莎拉（サラ），她因为和同伴走失了，所以决定和主角一起去冒险。

任务八

钢铁的审问者(钢铁の审问者)
地点:第一神殿最上层
过关条件:利用瓦砾和柱子打倒守护兽(ガーディアン)



这次的任务就是打倒头目·守护兽〔ガーディアン〕就可以了,玩家要利用掉下来的柱子或是瓦砾去打他,普通攻击是对他没有效果的。打倒守护兽之后他的头和身体会分离成两部分,此时守护兽的攻击力会变的很强,所以玩家一定要小心对付。第二阶段就可以用普通攻击打守护兽了。

打倒守护兽〔ガーディアン〕之后主角也拿到了"太阳宝玉"。就当主角们要回到城镇时发现路都变了,此时出现了一个怪异的房间,房间内发出强烈的光线后,主角们也丧失了意识。

接着画面回到城镇里。此时城镇出现了全身发出紫色光线还拿着一把紫色大刀的男子。男子在城镇里杀了不少人后,法特姆〔ファトゥム〕出现打倒了那名男子。

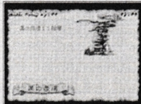
正当法特姆要杀男子时,巴迪斯〔バルデス〕出面制止法特姆。原来巴迪斯发现那个男子就是主角·威尔多〔ウェルド〕。巴迪斯用尽了办法才将威尔多给打昏,接着经过了几个月。

数个月后……

主角回复意识后也受了重伤,这段期间一直都躺在床上接受治疗。当主角身体已经完全康复后也开始了新的旅程。回到宿舍后,同伴们也已经在门口迎接主角的归队。同伴们也告诉主角说他是如何从疯狂状态回复的。可是现在莎拉〔サラ〕却还没有办法回复意识。此时,有个人跑来说巴迪斯有事要找主角,主角于是就跟着那个人去。

主角到达了巴迪斯〔バルデス〕所在的地方后,却发现里面等他的却不是巴迪斯,而是之前主角在疯狂状态时所伤的人。原来他们这些人都是要找主角报仇的,此时巴迪斯刚好到达而阻止了事情的发生。

回到宿舍后,主角找了些同伴再度前往遗迹里冒险,这次的目的当然是将莎拉〔サラ〕从昏迷中救出来,方法就是前往新的地下都市"炼狱"里找出封印住莎拉灵魂的"雪欧鱼之柱〔シェオルの柱〕"。在前往新地下都市"炼狱"前,主角们先来到教会找司祭缇亚拉〔ティアラ〕探听情报。从缇亚拉那里知道只要将"雪欧鲁之柱〔シェオルの柱〕"破坏后就可以解放莎拉〔サラ〕的灵魂。



任务九

雪欧鲁之柱(シェオルの柱)
地点:七罚宫(七罚の宫)北部上层
过关条件:到达目的地

这个迷宫真的是玩家的天堂,为什么这么说呢?因为玩家可以利用地形去练功。首先,一进入迷宫时,要用主角的特技将石头吸出来然后再跳过岩浆。接着玩家会到一个小小的房间,房间右侧有一条往里走的通道。此时只要用帕西卡〔パスカ〕站在路口〔※最好是靠左边墙壁〕,接着设法将口钮固定住不放〔※建议利用橡皮筋〕,帕西卡〔パスカ〕就会一直射弓箭,玩家只要在一旁等待升级就可以了。

等级升完后往里面走就可以到达目的地。看到"雪欧鲁之柱〔シェオルの柱〕"后却没有发现莎拉〔サラ〕的灵魂,所以一行人决定先回教会找缇亚拉〔ティアラ〕。结论就是主角们只有再继续往下层寻找。夜时,洁希卡〔ジェシカ〕到威尔多〔ウェルド〕的房间里说有情报要给主角〔※笔者选"当然要听〔もちろん闻くよ〕"〕。原来是洁希卡要去炼狱那里找一样东西,希望主角能够和他一起去〔※笔者选"ああ、行こう"〕。

任务十

洁希卡之宝(ジェシカの宝)
地点:七罚宫(七罚の宫)东部上层
过关条件:利用岩石和水将"ブーエヤダーニ"全部消灭

这一关玩家要将地上的石头塞到会喷火的洞里,将洞全部塞住或者是直接将所有"ブーエヤダーニ"打倒后也就算过关,这并不是太难的任务。

成功的帮洁希卡〔ジェシカ〕拿到果实后回到酒场里请奥艮〔オイゲン〕看,没想到经过沙迪亚〔サディーヤ〕看过后知道那就是"ビセラの实"。只要吃下去的人都会产生发烧、肚子痛、发疹、会看到幻觉、还会拉肚子。而刚刚吃下果实的就是…主角〔汗〕。

十天后主角的病也好很多了,于是继续寻找莎拉灵魂的任务。

任务十一

炼狱魔兽(炼狱の魔兽)
地点:七罚宫(七罚の宫)西部中层
过关条件:将敌人全部消灭

没什么困难的迷宫,把敌人全部消灭后就可以过关了。如果打不死敌人的话,去北部中层锻练一下等级再来挑战,多带点补血的道具,被岩浆烧到可是很痛的。

好不容易走到了底了还是没有发现莎拉灵魂的"雪欧鲁之柱〔シェオルの柱〕",于是主角就和一群老冒险者们一同回到城镇时原本到教会向缇亚拉〔ティアラ〕



报告寻找的结果，但是到了教会后发现缇亚拉出去了，于是主角就和另一位老手在教堂里等待。

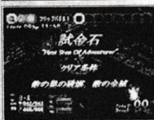
等了又等，缇亚拉还是没有回来，这时有人来报告说酒店里发生了一些事情，要主角们去看看。到了酒店后主角们看到贴在一旁的公告事项上写着世界上出现了一群可怕的魔物，那些魔物们正在攻击其它国家，其中当然还包括了许多同伴们的家乡……

得知这则消息后，主角和同伴们也都相当的难过…但是莎拉（**サラ**）的灵魂还是没找回来，于是主角找了些同伴再度出发要去地下都市寻找。就在出发前缇亚拉（**ティアラ**）有事找主角们，要他们到教会去。

到达教会后，从缇亚拉口中得知在炼狱最深部有个迷宫叫"清火宫（清火**の**宫）"，那里可能有莎拉的消息。于是主角就和同伴们朝清火宫前进。

任务十二

战士的遗言（战士の遗言）
地点：炼狱赎罪之关（赎罪の关）
过关条件：救出翁贝尔特（**オンベルト**）



这个地方没有"太阳宝珠"是进不来的。进入赎罪之关（赎罪**の**关）后，看到了佛克迈亚（**フォリクマイヤー**）已经奄奄一息的躺在地上。佛克迈亚希望主角能够救出他的同伴"翁贝尔特（**オンベルト**）"，说完话后也就死掉了。

这一次的任务玩家一定要速战速快，否则的话翁贝尔特（**オンベルト**）会被敌人打死，因为要保护翁贝尔特平安的走出迷宫才算过关。

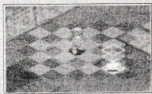
救出翁贝尔特之后，主角们安全的将他送回城镇里，此时又有酒场的情报传来了。这次是知道了魔物的真实身份是由人所变的。

正当主角要走出酒场时，克姆兰（**クムラン**）叫人来请主角到他那里去，似乎有什么话要跟主角说的样子。来到克姆兰（**クムラン**）的家后，克姆兰说他认为破坏"雪欧鲁之柱"和魔物的出现有很大的关连，因为魔物的出现日子和雪欧鲁之柱被破坏的日子是同一天。而且每当一根柱子被破坏后，魔物也就跟着增加。



任务十三

业火の反面
地点：炼狱清火宫（清火の宫）
过关条件：打倒イイパッシー



"**イイパッシー**"是这个迷宫的头目，它会潜入岩浆里，所以玩家要趁它浮出岩浆后攻击它，另外一点就是它浮出现的点是固定的，玩家只要记清楚位置后就可以轻松的打倒它。

打倒**イイパッシ**一后往里面走去终于发现了莎拉（**サラ**）的灵魂，但是这时候柱子突然发出了声音，说如果破坏了我救了这一个人的灵魂就会让几千几万人的希望完全消失，如果不破坏我，那这一个人的灵魂就会消失，但是可以让几千几万取回希望。只要破坏这根柱子，世界上就会多出很多魔物（※笔者选择"破坏"）

主角破坏柱子后就和同伴们一同逃出清火宫（清火**の**宫），但是却来到了一个都是冰的神殿里。使用"时之图（时の图）"回到到地上后，一行人马上到教会去看莎拉（**サラ**），而莎拉果然回复了意识。

此时，克姆兰（**クムラン**）集合了大家到总督府里，并对大家说明魔物的真实身分以及地下都市的正体……克姆兰（**クムラン**）说魔物的出现并不是破坏"雪欧鲁之柱（**シエオルの柱**）"的原因，而是迟早的事，破坏柱子只不过是加快魔物出现的速度。

为了拯救世界，巴迪斯（**バルデス**）决定动身前往"始原之地"，就在出发前一天的夜里，主角到酒场找巴迪斯（**バルデス**）…翌日一大早，巴迪斯和克姆兰（**クムラン**）也就出发前往"始原之地（始原**の**地）"。

13天后……

巴迪斯和克姆兰离开13天后，克姆兰（**クムラン**）回到了城镇，而巴迪斯则不幸的已经不在人世……于是主角决定要前往时之回廊（时**の**回廊）里去一探究竟。

任务十四

冰之回廊（冰の回廊）
地点：时之回廊（时の回廊）裁魂门
过关条件：利用反射柱到达目的地

冰之回廊（冰**の**回廊）的过关方法玩家要动一下脑筋了，要将光球利用反射柱子弹到墙壁上的洞里才有办法将门打开。因为没有办法抓图给玩家看的关系，所以笔者只有请玩家们自己动脑了。

走出冰之回廊后，主角们来到了巴迪斯（**バルデス**）死掉的地点，地上还留着一些血渍。此时出现了一道光芒，光芒里却有巴迪斯所留下来的剑，主角拿起巴迪斯的剑后决心为巴迪斯报仇。

任务十五

被封印的古代神(封印ちれし古代神)
地点:时之回廊(时の回廊)封神门
过关条件:打倒フロトダッド

头目**フロトダッド**并不会很强，玩家只要小心他会放出冰息的攻击后应该可以轻松的应付。

打倒**フロトダッド**后,主角一行人来到了天界。

任务十六

地の中の空
地点:天界门天宫
过关条件:消灭所有敌人



在进入天界的门天宫前，遇到了两个天使和一个老人，老人称主角一行人为"恶魔之子"，并要他们赶快滚出天界。

进入迷宫内后，要消灭所有敌人才能过关，但是光只是消灭敌人还不够，还要把所有生产天使的石像打坏才算过关哦。突破天界的门天宫后，为了调查老人为什么会说主角们是"恶魔之子",所以一行人决定先回城镇打听情报看看情形再说。

回到城镇后主角到克姆兰(**クムラン**)家去打听有关天界的情报。从克姆兰那里得知那个老人是圣者·巴凯尔(**バルカイル**),是十三圣者其中之一。克姆兰还说目前世界各地都传出看到天使降临的奇迹。此时，同伴中的路卡(**ルカ**)似乎发生什么事。所以大伙儿就回宿舍去看看。

回到宿舍后得知路卡(**ルカ**)为了贯彻自己的信仰,所以一个人守在天界的宫殿入口里不让任何人进入。为了说服路卡,主角决定出发帮助她解决困难。

到了天界的光天宫后,果然看到路卡(**ルカ**)就站在门口,并对着主角攻击,此时主角试着去说服她(※笔者选"说得**する**")。主角们告诉路卡说她目前所在的天界并不是真正的天界，而是人类心中的印象所产生的幻影。当路卡相信主角们的话后原本已经要归队，可是却突然从她身体里飞出了一个天使…

任务十七

光之产生者(光みし者)
地点:天界光天宫
过关条件:打倒天使火达尔(天使エンダールを倒せ)

头目，炎达尔(**エンダール**)有点难打，他会变成火球。当他变成火球后玩家就一定打不到他，所以只有趁他回复成天使时的那一瞬间攻击。另外一点就是炎达尔会使用补血魔法,所以说是难缠的敌人。

打倒炎达尔之后,路卡(**ルカ**)也回复原来的意识,但是她对于天使的事情都记不得了。虽然路卡不记得她心中那个假天使的事情,但是她能回复原来的样子就算是值得庆幸的事了。于是路卡就和主角一同往更深处的迷宫前进。

进入力天宫时,主角们看到杜拉(**デューラー**)公的骑士们。但是那些骑士看到主角们来后却都落荒而逃。主角看到这个情形也觉得很奇怪，于是就追了过去，不过却找不到他们。在没法子的情形下大家决定先回城镇向克姆兰(**クムラン**)说明。

回到城镇后，得知其他同伴们抓到了一个骑士，现在正在总督府里,主角们也就到总督府去一探究竟。到了总督府后看到了那个骑士就是主角们在力天宫看的一模一样,他们是直属于杜拉(**ファトゥム**)为了报仇而在外面大开杀戒。

接着到沙迪亚(**サディーヤ**)家去询问有关"法特姆(**ファトゥム**)"的过去。原来他在40年前因为"阿萨丽石(**アザしの石**)"的关系所以身体变得不老也不死,在这段期间,法特姆和贵族发生了冲突之后，于是他就变的没有什么人性……

任务十八

被选上的骑士们(选ばれし骑士たち)
地点:天界人天宫
过关条件:没有打倒骑士团的情形不到达目的地

这一关很简单,只要玩家不要杀任何一个骑士团的骑士，走到终点就过关啦，所以玩家看到敌人的话能闪则闪才是上上之策。

突破人天宫后看了地上倒着一堆骑士,唯一的生还者嘴里还一直说着那个家伙是恶魔……此时在里头法特姆(**ファトゥム**)正要杀杜拉(**デューラー**)。而杜拉请出十三圣者出来攻击法特姆。但是十三圣者似乎只想给法特姆一个教训,并没有将他杀死。

回到城镇后知道如果要到"始原之地(始原**の**地)"就必须要通过"精神之海(精神**の**海)"。翌日,主角找了莎拉(**サラ**)一同前往精神之海(※笔者选"君**が**好**きだかふ**守**つたんだ**…")。要到精神之海必须要从天界的人天宫前进。

任务十九

精神之海(精神の海)
地点:精神之海(精神の海)游魂层
过关条件:到达目的地

这一关除了走到目的地外,还要把所有洞都塞住才能过关,并不会太难,轻松的到下一关去吧。

通过游魂层后，为了寻找新的世界，主角和莎拉决定先回城镇找克姆兰（クムラン）。向克姆兰打听完情报后继续朝精神之海（精神の海）的沈魂层前进。

任务二十

精神漩涡(精神の涡)
地点：精神之海（精神の海）游魂层
过关条件：趁アーリマ的头伸出来时打倒它

就如同过关条件所写的，要攻击アーリマ的话就必须等它头伸出来时打，玩家可以先躲在アーリマ身体的左侧，然后它的头才有可能会伸出来，正面跟它打是没有用的。

打倒アーリマ后没想到它使出最后的一点力量将主角打昏，当主角昏倒后竟然出现主角威尔多（ウェルド）的幻影。虽然威尔多的幻影让莎拉（サラ）产生了点迷惑，不过最后威尔多还是从昏迷中醒来，两个人就继续往里前进。

任务二十一

精神之路(精神の道)
地点：精神之海（精神の海）至魂层
过关条件：限制时间内到目的地

至魂层的敌人很机灵，首先会有一群怪物一直跟着主角，然后又有一群移动速度很快的怪物在旁边打扰，时间又很少只有12个小时，所以玩家一定要速战速决，敌人能不打就不打，否则会过不了的。

过了至魂层后，莎拉看到了自己村子的亲人以及村子发生了被怪物入侵的事件。正当莎拉正想去救他们的时候，十三位圣者中的四位出现了！原来这一切都是圣者所变的，圣者说如果创造了新世界就不会有这种情形。此时莎拉突然叫了一声，然后出现一道门，那一道门就是通往“始原之地（始原の地）”的门。

主角被圣者们给打昏之后，原本以为没望了，这时法特姆（ファトゥム）出来帮助主角。法特姆丢给主角他的枪，要他将莎拉（サラ）杀掉，否则世界就会被那些虚伪的神给控制。但是主角怎么下的了手呢（※笔者选“我办不到！！（そんなこと出来ない！！）”，不过最后在逼不得已的情形下，主角还是将枪丢向莎拉（サラ）……



正当主角、法特姆和莎拉都昏死过去后，克姆兰（クムラン）及时赶到救了他们三人，而主角和莎拉也趁通往始原之地（始原の地）的门还没消失前跳了进去。

克姆兰（クムラン）和缇亚拉（ティアラ）陪着主角们进入始原之地后也先回到地上去。接着主角要面对的就是十三圣者们。

任务二十二

对神复仇者
地点：始原之地、邪面之厅
过关条件：打倒圣者・巴凯尔（バルカイル）

圣者・巴凯尔（バルカイル）会三段变身，每一段变身都有其特技，第三段根本就是在玩射击游戏，巴凯尔（バルカイル）所放出的雷射还会追踪（汗）。不过，巴凯尔并不会很难打，如果等级够的话应该不难对付才是。

打倒圣者巴凯尔之后，他也消失不见，什么话也没留下，主角只好和莎拉再往里走去。

任务二十三

哀伤的圣者们（哀しき圣者达）
地点：始原之地（始原の地）圣面の间
过关条件：打倒圣者・汉利尔（ハンリアル）

这一次主角要面对的敌人是圣者・汉利尔（ハンリアル）和威凯尔（ウェルカイル），打法也和巴凯尔（バルカイル）一样不会很难，不过要躲他的子弹攻击就是了。在进入永劫之厅前请带足补血道具。

任务二十四

最后的封印(最后の封印)
地点：始原之地（始原の地）永劫之厅（永劫の间）
过关条件：打倒圣者・亚瓦戴尔（アヴァダイル）

在永劫之厅里玩家遇到的就是最强的圣者・亚瓦戴尔（アヴァダイル）。首先，要将附近所有的脑都打破，否则的话是无法伤到亚瓦戴尔的。还有，要攻击亚瓦戴尔也要看准时机，要不然他变到其它地方去之后就很难打到他的。

任务二十五

神的世界(神の世界)
地点：神的世界（神の世界）
过关条件：打倒神・贝亚法雷斯（神ベアルファレス）

最终头目“神・贝亚法雷斯（神ベアルファレス）”会三段变身，前两次还不会很难打，但第三次就很麻烦了。因为在第三次变身时，贝亚法雷斯的速度会变的超快，而且画面上看的到的东西几乎都打的到主角，所以玩家一定要利用主角的特技去吸住贝亚法雷斯，再趁机打他，要不然的话可是很死的很难看的哦。



打倒贝亚法雷斯后这款游戏也就全破了。

全文完

责编/十佳篮球运动员兼三分王——风林君





NBA2K1 制霸心法披露

文/孙伟峰

机种:DC　厂商:SEGA　类型:SPG　销量:60 万突破!

看了第五期《菜鸟通》SS 君写的《NBA 2KI 游戏浅析》一文后，我突然萌发了想写点东东的强烈愿望。我觉得他写得太过简单，确实是“浅析”，如果仅凭这些攻守技巧去打 ALL－Star 的话，被狂 K 是难免的。以下是我对于游戏细节方面的一些体验，希望能对各位有所帮助。

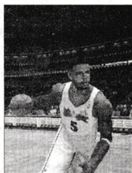
1. 进攻



“进攻是最好的防守”，这句话在 ALL－Star 难度下得到了充分的体现，大家会发现对方的进攻成功率非常的高，一些强队更是如此，特别是电脑的篮下进攻，虽然让人看了非常气槓，但你却拿他毫无办法，在这种情况下，只有进攻、进攻、再进攻，并且提高命中率，才有可能与其抗衡。

①要提高命中率，突破上篮是最重要的手段。SS 君说的扣住 R 键后按 B 键上篮似乎太简单了，在 ALL－Star 难度下，你会发现这种在初、中级难度下屡试不爽的后转身上篮突然不行了，被对方防住的机率很高，特别是面对一些优秀后卫，难道无法突破吗? 答案是否定的，既然花哨的不行，那就不要扣住 R，直接按 B 键过人吧，如何，是不是令你耳目一新呢? 这种往旁边拉一步过人看似普通，但确实很有用，过人之后再扣 R 加速上篮，这种突破方法在 1 对 1 时比后转身成功率，要高得多。当然直接按 B 和后转身过人都必须看准时机，与防守球员的距离一定要掌握好，太近做不了动作，太远非旦过不了，还容易丢球。





②多打快攻。刚打最高难度时，一定很不适应对方的快攻，速度快，配合又好，怎么办? 这有什么，他快，我比他更快。

a、当抢下后场篮板时。快攻一般在此情况下打得比较多，此时要拼命向前传球，若我方球员跑在最前面，那最简单，直接传给他，加速后上篮；若形成 2 打 1，带球队员

往左或往右运球，这时防守球员一定会跟过来，等另一名队员跑到前面时，再把球给他；1对1时，或者突破或者干脆不动，等后插上的队员跑上来再传球。若都不行的话，只能打阵地战了。

b对方进球后，发球打快攻。这种机会不多，但打成了的话，一般只需2、3秒钟，对想尽快追上比分时很有帮助。球传给后卫后，立即观察我方中锋（因为他是向篮下跑的）是否跑在对方中锋的前面，若是，等他接近篮下时，立即后场长传给他，接球后立即按X扣篮。其时此游戏人盯人概念极强，只要满足上述条件，让中锋在后场一路带球上篮，中途根本无人防守，最多到篮下时，对方会上前防守，但这时已来不及，直接跳起扣篮。下面介绍一个快攻的小技巧，对方在外围投篮时，我方后卫或小前锋立即向前跑，若对方投篮不进，我方抢到篮板后，拼命往前传，这时刚才那名队员已跑出一段距离，对方根本追不上，传给他可轻松得分，若投进，后卫最多跑回来接球，没什么损失。

大家千万小看快攻，这往往是获胜的关键，在ALL－Star难度下，阵地进攻一般打不过电脑（对强队），这就要靠快攻来弥补，一般一场比赛，我的快攻得分在20分左右，占总分的1/3－1/4，而对方一般在4分左右，这就体现出明显的差距。

③充分利用挡差。在阵地进攻中，想在1对1时一直过电脑是不可能的，怎样令突破更多样化，那就要利用挡差。首先要看清中锋或其他人为你挡的是哪一面，若是在外围，则直接



按K键突破，我认为最好不用配合后转身，因为第一多余，第二费时间，不要小看这一点时间，也许对方已经上来防守了；若在内线，则可利用中锋掩护直接跳投，当然在外围也可以这样，这种情况在时间不多时，投三分球比较常用。

④篮下中锋单打配合分球。这个战术也比较常用。本人在刚打ALL－Star时，因为外线突破不了，因此几乎都把球传给奥



尼卡，让他单打。按L键硬打时，中锋或大前锋最好，正对篮框一些，否则角度太小时，转身投篮总是投到篮板上檐，造成失误。硬打时，若对方上来包夹，则应果断投篮，或传球给对方包夹队员所防之人，这时其在外线定点投篮命中率较高。

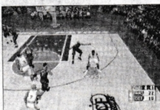
⑤篮下投球要果断。抢到篮板或突破到篮下后，应果断出手投篮，或分球到外围。你别想利用轻点X键迷惑对方，对方是会跳起封盖，但当他下落时，会把你正举起投篮的球打落。



最令我气愤的是，在外围，我想打对方一个时间差也不行，电脑的反应非常快，他立刻会跳第二次盖你的帽，这时樱木的绝招居然在NBA中人人会用。

补：快攻1对1，快到篮下时，不要急着做动作过他，先看看电脑的反应，有时他会突然向篮下撤，这是因为电脑提前刺断出，你可能要用后转身或其它方法过他，而采取的提高守篮下的策略，这种情况最好对付，什么动作都不用做，直接加速到篮下上篮。在阵地进攻中，也会遇到这种情况。

在进攻中时常会遇到对方2防1的情况，这也是得分的好机会，比较常见的是抢下篮板后，快要突破对方防守队员时，小个对员在篮下拿球等，此时持球人应常球向外线走，此时那名无人防守球员就会向篮下跑，立即传球。轻松得分。但时间不得过长，否则对方会恢复防守。



如果对方换防，例如中锋防你后卫，此时有两种选择，一、坚决用后卫突破，虽然中锋体积大，但你有速度上优势，尽力过他吧，如果不行，二、让我方前锋进内线，让其单打对方后卫，有明显优势。

注意，应尽量减少带球撞人。上篮时，如果有防守球员在篮下，很容易造成我方犯规，而同种情况下，对方上篮，却是我方犯规的情况多，这令我十分费解。

2、防守

虽说进攻尤为重要，但出色的防守也是必不可少的。初学者在防守时往往找不到北，看不见自己控制的队员，其不是没有回防，就是跑到场外去了，这里介绍我的几点经验。

①紧逼盯人。你只要盯住你防守的人就行了，对方跑到哪儿，你就跟到哪儿，视线主要集中在对方一人身上，并且不管你防的是否为带球者，都应按L键紧贴对方，不让对方往篮中冲，电脑的无球跑位意识很强，如果不挡住他，等他起动后再防已经跟不上了。



②尽量避免非法防守。初学者非法防守非常多，一般都是由不合理的跑位引起的，必须人盯人，别想着打连防。还是如①所说，紧盯自己防守的人（换防或电脑漏防时除外）。

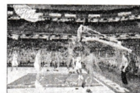


③换人要快。造成漏人或非法防守的情况，比较多的是因为对方跑到屏幕外面去了，看不见。这时应立即按A键换人，防守控球队员，那名看不见的队员就

由我方电脑自动去防。但换人速度一定要快，否则还是会漏防。

④**尽量避免二防一**。我在进攻篇中已经说过，进攻时，对方2防1，是我方得分的好机会；反之，当然也是对方得分的机会。当我方球员有可能被过时，离其最近的队员就会前来补防，造成漏人。此时，原先那位队员应立即去防守对方无人看防的人，形成换防。如果是我方后卫换防对方中锋的话，一定要把对方顶在外线，不让其跑进内线，从而大大削弱对手的内线火力。

⑤**盗球**。盗球是防守中的重要环节，也是打快攻的重要基础。在防守时，除了对方投篮不进，其余的就要看能否盗球了。一般盗球成功率比较高的有两种情况：a、1对1防守时，对方过人，但被你防住，他会有一个后退动作，此时盗球成功率很高，但要注意，这个时机是在一瞬间，晚了有可能犯规，并且对方会不会选择过你，你必须有自己的判断，一般来说，那些



有名的后卫突破意识很强，你在按L键防守的同时，必须随时准备按B键；b、对方中锋在内线硬打时，我方对员立即上前包夹盗球，最好用后卫或小前锋，此种方法是最容易也是最常用的方法，一旦出现这种机会，千万不可错过。虽然有时会犯规，但如果让对手打进去的话，其投篮命中率是相当高的，比如韦伯，马龙等，犯一次规，让其重新组织也没什么损失。但这种盗球一定要注意球被打落之后的落点，此时我方中锋会上去抢球，你控制的盗球队员也必须冲上去抢，否则，若是被对方中锋反抢的话，其可以自己上篮，也可以分球给那名无人防守的球员，得不偿失。（SS君说的在5分钟/节的比赛1节只让对手得34分，这根本不算稀奇，且不论他打的是什么难度，本人在ALL－Star难度下，用湖人打超音速，第1节20比2，原因就是对方总把球传给尤因，而尤因总是硬扛奥尼尔，然后我方后卫轻松盗球打反击）

补：防守时，最好控制后卫，因为在外围相对任务较轻，即使被突破后，也有中锋在内补防，而中锋、大前锋任务较重，抢篮板，盖帽，防对方中锋也不容易，这些事就让电脑去做吧。



3、罚球

初学者也许很不适应，因为这种罚球方法从来没见过，其时，只要多罚几次，很快就能适应，打1、2场球下来，你在Rookie及Professor难度下，罚球命中率已会相当高了。如果说Rookie－Pro是量变的话，那么从Pro－ALL－Star就是质的飞跃了。因为电脑无论从进攻，防守来看，都有了很大的提高，就算你每场比赛都能赢Pro20、30分，初打ALL－Star时也会感到很不适应。罚球亦是如此，在ALL－Star难度下，两线合一难度大增，且时间很短，就算你已经打了数场比赛，进步也不会很大，因为在这时技巧的成份不多而手感却相当的重要，我的见意是当两线在中间合一时，果断投篮，你别尤想着在合一后停留一断时间再投。如果实在不行，还是在罚球前先把难度调低后再罚吧，因此在ALL－Star难度下，每一分都很关键，罚球也是重要的得分手段，慢慢再找手感吧。

4、人事

这个不用多说，了解NBA的人都知道——

艾佛森，Fransis是速度的象征；

科比，Jason kiDD速度虽不是最快，但平衡性及节奏感都非常出色；

米勒，斯托亚科维奇是神投的代名词；

奥尼尔在篮下无人能敌等等，大家都可以讲出一大串。

在游戏中得分比较多的是后卫和中锋，大前锋的作用好像不很突出。

总结：此游戏确是难得一见的佳作，我已经打了72场比赛，战绩是59胜13负，在ALL难度下最高分81分，1节5分钟最高26分，我也是从Rookie难度起，一步步走过来的，相信大家打一个赛季的话，都会练成高手的。想起来能促使我打这么多场比赛的篮球的游戏，以前只有MD上的"95 NBA"。我一向认为篮球游戏做不过足球游戏，因为篮球有其局限性——场地太小，因此变化不多，许多游戏都可以用同一种方法频频得分，令游戏乐趣大减。而此游戏如果你想用同一种方法同一种战术打败所有对手，那简直是痴人说梦，每个队都有自己不同的特点，你必须动脑子制定不同的战术，比如对方后卫差，那多一些突破，对方中锋差，就多打一些内线，总之玩此游戏可以让你充分感受到篮球的乐趣，再加上观众的呼感，出色的解说，又使临场感大大增强。



其实对于此游戏还有许多文章可做，例：怎样合理的利用Y键，方向键，战术的选择，时机等等，希望能够刊登出此类文章，也希望各位玩友能与我一起讨论。

E－mail：sincere@sina.com.cn



梦幻之星网络版2完全攻略



这次是“梦幻之星网络版2”的全攻略，想来也是国内最权威的一份攻略吧？网络游戏是是今后的大趋势，希望玩家能够充分利用本攻略来研习。

文/小孔=kokonipiggy
责编/梦幻风林网络版

制作人中裕司拿奖无数！

DC 厂商:SONIC TEAM 类型:网络 RPG 发售日:2001年6月7日

不知道大家对SEGA SONICTEAM的印象如何?前卫?刺激?还是如同SONIC一样的快?但是他们这一次“梦幻之星网络版资料片Ver.2”的发售，却好像蜗牛爬一样一拖再拖！最后一次的延期是从5月31日延期到了6月7日，据说是在送上流水线前，最后的测试工作中，发现了严重的bug。消息一传出，日本的pso BBS上一片哗然，连永野护的ffs论坛上都可以见到pso fans们的怨念！但是没有一个人说会因为延期而放弃等待的。等到发售，第一批出荷被老玩家一抢而空，10万张，一个星期就没了！要知道，pso从第一版发售到现在卖了半年了，也不过才累计17万张而已。只不过是一张资料片，到底有什么值得玩家如此关注呢?



就拿永野护来说吧，他画的五星物语大家都知道吧?(责编插话：这个，我说小孔，我们的菜鸟通好像是游戏杂志，不是漫画杂志呀！)哈哈哈！其实您有所不知，这个被称为永野大神的人，居然也是pso的超级疯狂fans。疯狂到什么地步呢?为了玩pso，特意买了两台专用的DC，前前后后购置了十几张记忆卡，make了15、6个角色，目前，还在增加中……(恐怖！)其中多数以五星有关的名字命名，比如有一个金黄色的女机器人RAcaseal，就命名为KOG－02－fate。

这还不算什么。当sonicteam得知永野护也爱玩pso之后，特意登门拜访；永野大神尽兴之余，即席挥毫，设计了一套“永野牌”女士套装。而sonicteam也保证，Ver.2发售之后，永野大神的第一角色SIL也将会是第一个拥有这件幻之逸品的人。但是其他人的话，至少现在是99%入手不可能的。真是变态的设定！！而且，online的日本服务器jp 04的block 08还专门设了一个永野护的fss大堂－lobby16。在这里碰到永野护的机会比在newtype上等他一个月一次的连载要多的多了。所以，如果你对永野护最近在newtype的五星缩水连载有什么不满的话，就把你的怨念发泄到pso上来吧！

记住这个地址:jp:04/08－16,fss－lobby。 ← 这里

这一次Ver.2新添的东西还有：lobby11－15的足球模式。这里的足球都比较的特殊。最普通的一种半红半兰的在进球时会喷出蓝色光的喷泉。第二种兰绿色的会在空中飞跳，进球时算三分。第三种最可怕的爆弹球有着黑色的外壳和白色的骷髅图案，到时会自动爆炸。第四种有大小两类，形状却是一样的可爱，都是啾啾火箭里的大耳朵老鼠。踢进球门之后，还会有火箭从里面发射出来。第五种也有大小两类，形状却是一样的可恶，都是秋秋火箭里的大嘴巴猫猫，踢进球门之后，还会有无数的小老鼠冒出来。要注意的是，球的种类是随机出现的，每经过interner时间@100单位，就会自动换球，在球场中央再出现。一次交替大约86.4秒。所以入球的关键就是要在变换之前抓紧时间。

网上对战的battle模式有很多种规则，如果是可以用自身装备和级别的模式，那就要注意最好携带同调率高并且带“无敌”的mag，否则很不容易坚持到最后。如果是组队的challenge模式，那么在临死之前最好自我断线，以免拖累大家。

但是，这一次的Ver.2最引人注意的地方，还是它新添的各种超炫超可爱超诱人的珍稀武器防具道具和mag啦～！有收集癖好的各位，仔细看下面的收集指南了哟！



你无法错过的超级大作，请继续

梦幻之星 ver2 完全攻略
——武器 DATA 篇

PSO Ver.2 稀有武器全 DATA
——(戴×者,为 99%不可带上线的道具)
LOADING……



剑

エリュシオン(魔法剑)
002C00

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 880
装备职业:Hunter
入手方法:Ultimate 坑道



攻击力	+700
防御力	0
精神力	0
命中度	+155
回避率	0
运	0

说明:剑刃的部分刻有神秘而有魔力的古代文字,特殊攻击为强力的火魔法。

アンシエントセイバ－(英雄剑)
002700

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆ 11 星
装备条件:攻击力 620
装备职业:Hunter
入手方法:U 森 (Viridia)



攻击力	+495
防御力	0
精神力	0
命中度	+30
回避率	+30
运	0

说明:在古代遗迹中寻找到的旧时代的剑,特殊攻击是吸收敌人的经验值。

ハリセン(40)折扇
002800

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 720
装备职业:HU,?,?
入手方法:Ultimate 洞窟,ミギウム



攻击力	+750
防御力	0
精神力	0
命中度	+135
回避率	0
运	0

说明:旧r代被称为"道化"者的魔术师常用的特殊武器。特殊攻击敌麻痹。

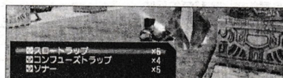
秋子おばさんの中华锅(秋子婶婶的中华锅)
002A00

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆ 11 星
装备条件:攻击力 720
装备职业:All
入手方法:Uh 洞窟 ヒドゥ ム



攻击力	+750
防御力	0
精神力	0
命中度	+60
回避率	0
运	0

说明:以家庭用调理锅为原材料,集合了现代科学的精粹,制作而成的究极的武器!?特殊攻击敌麻痹。



←道具方面非常丰富,使用与选择都很重要!

秋子饭店の中华锅(秋子饭店的中华锅)

003700



稀有度:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 670
装备职业:All
入手方法:U 遗迹?

攻击力	+645
防御力	+30
精神力	0
命中度	+85
回避率	0
运	0

说明:中华文化中不可欠缺的锅,和鸡蛋的最高组合。攻防一体的设计使敌人无法靠近。

ヤミガラス(村正)

002900



稀有度:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 820
装备职业:All
入手方法:U 遗迹?

攻击力	+900
防御力	0
精神力	0
命中度	+120
回避率	0
运	0

说明:会夺取装备者 HP 的被诅咒的妖刀。将拥有者的灵魂导向疯狂。特殊攻击敌一击必杀。

ハナタバ(花儿)

006F00



稀有度:★★★★★★★★★☆10 星
装备条件:无
装备职业:Hunter
入手方法:Ultimate 遗迹デル改

攻击力	+300
防御力	0
精神力	0
命中度	+100
回避率	0
运	0

说明:美丽的花。有芬芳的香味。

ファミ通(FAMI 通)

006E00

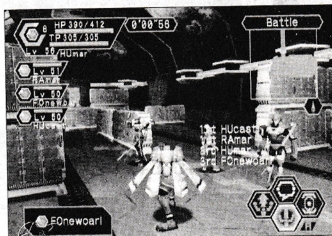


稀有度:★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 720
装备职业:All
入手方法:U 洞窟 ヒドゥ ム

攻击力	+300
防御力	0
精神力	0
命中度	+132
回避率	0
运	0

说明:~禁断的秘技~ 标题画面上用键盘打上「URAENDING」的字样,会出现……??

画面中的神秘女子就是……Rico!!



トイハンマ-(玩具锤)

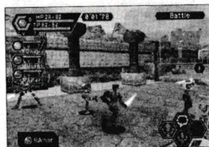
002B00



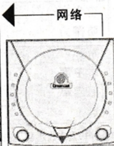
稀有度:★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 670
装备职业:All
入手方法:Uh 森林

攻击力	+680
防御力	0
精神力	0
命中度	+180
回避率	0
运	0

说明:利用古老的儿童玩具改良而成,拥有比其它武器更高的破坏力的究极玩具,特殊攻击为巨大落雷。



网络



ツミキリ(草稚)

003200

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 960
装备职业:HUmar
入手方法:?



攻击力	+900
防御力	0
精神力	0
命中度	+150
回避率	0
运	0

说明:曾经被 Orochi Agito 作为样版,刀刃完全模仿此剑,但他的刀刃上还有"罪の刻印"。

大剑

エリュディシオン(大魔法剑)

稀有度:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 1200
装备职业:HUmar
入手方法:UH 森林,boss 冰龙



攻击力	+1000
防御力	+10
精神力	+10
命中度	+200
回避率	+10
运	+10

说明:全耐性+10;传说中有名的大剑。想使用它必须打倒 boss 级的人物。他那强大的力量,使他可以自己选择使用它的人。(猜测:id 必须为 skyly)

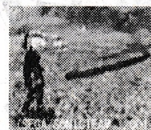


刀光剑影,浴血奋战!

封印ノタチ(封印的太刀)

003300

稀有度:★★★★★★★★★★☆10 星
装备条件:攻击力 960
装备职业:Hunter
入手方法:Ultimate 遗迹デル改



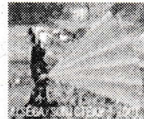
攻击力	+900
防御力	0
精神力	0
命中度	+125
回避率	0
运	0

说明:被封印强大力量古老太刀,有时会影响使用者的速度(状态迟缓,但装备了状态全防御的叉件或盾,则迟缓无效)

芸の道(艺之道)

003100

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 970
装备职业:HU
入手方法: Ultimate, デルセイバ



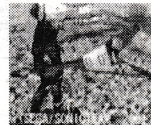
攻击力	+800
防御力	0
精神力	0
命中度	+118
回避率	0
运	0

说明:极其稀有的一般人无法装备的究级的折扇。具有目之所见难以想象的破坏力。

クレイジ　チュ　ン(疯狂旋律)

003500

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 860
装备职业:HU
入手方法:Uh 洞窟 ヒドゥム



攻击力	+720
防御力	0
精神力	0
命中度	+112
回避率	0
运	0

说明:AUW1985 年制。キコク作。

PHANTASY STAR ONLINE

短剑

ツインチャクラム(90)飞轮
003600

稀有度:★★★★★★★★★★☆10 星
装备条件:攻击力 880
装备职业:Hunter
入手方法:Ultimate 坑道ギャランゾ



攻击力	+ 880
防御力	0
精神力	+ 226
命中度	0
回避率	0
运	0

说明:光子力的圆形刀刃将敌人切裂的近距离武器。攻击速度极快,特殊攻击敌一击倒。

アスレイルサ　クル

稀有度:？？星
装备条件:攻 744
装备职业:Hunter
入手方法:Ultimate 坑道ギャランゾ



攻击力	+ 880
防御力	0
精神力	+ 226
命中度	0
回避率	0
运	0

说明:将装备者的肉体和精神同时侵蚀传说中的短剑。

ハ　ト・オブ・ボウム
006900

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆ 12 星
装备条件:攻击力 620
装备职业:HUneweal 可
入手方法:通常情况入手不可能。



攻击力	+ 710
防御力	+ 15
精神力	+ 15
命中度	+ 231
回避率	+ 15
运	+ 15

说明:永野护设计的爪,别名爱丽丝爪。

シノワレッドブレ　ド(西诺兽赤之剑)
006200

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力?
装备职业:——
入手方法:? ? ?



攻击力	+ 660
防御力	0
精神力	0
命中度	+ 186
回避率	0
运	0

说明:刀刃由全红色特殊水晶材料制成,此剑为完成品,特殊攻击为增加攻击力和防御力。

ラヴィス=ブレイド(圣双剑)
003800

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆
装备条件:攻击力?
装备职业:——
入手方法:Ultimate? ? ?



攻击力	+ 660
防御力	0
精神力	0
命中度	+ 186
回避率	0
运	0

说明:隐藏着不可思议的力量的双手剑,其真正的力量还未完全补足。

长刀

インベリアルクルビック(双头镰刀)年
003C00

稀有度:★★★★★★★★★★☆10 星
装备条件:攻击力 960
装备职业:All
入手方法:究极模式遗迹第二层



攻击力	+ 628
防御力	0
精神力	0
命中度	+ 243
回避率	0
运	0

说明:两端的光刃能把敌人一刀两断特殊武器,特殊攻击为 hp 半分,攻击力够,魔法使也能用。

マダムノアマガサ(女士雨伞)

003B00

稀有度:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 550
装备职业:女性角色专用
入手方法:Ultimate 森 ヒルデルト(id 为 green)

攻击力	+520
防御力	0
精神力	0
命中度	0
回避率	+150
运	0

说明:拥有这高质量伞证明你是现代的上流社会女士。你不必害怕下雨天了。天蓝色的半透明伞。装备期间 1 秒 TP1 回复。

マダムノヒガサ(女士阳伞)

003A00

稀有度:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 870
装备职业:女性角色专用
入手方法:Ultimate? ? ?

攻击力	+650
防御力	0
精神力	0
命中度	+225
回避率	0
运	0

说明:仅仅上流社会女士能使用这特殊的阳伞。另外,当你在外时,它还能防止紫外线的照射。粉红色的,复数攻击的。特殊攻击不明。很强。属于长刀系的攻击方式。

バルディッシュ(战斗斧)

003D00

稀有度:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:攻击力 710
装备职业:All
入手方法:森/PURPLENUM/パル・ラッピ

攻击力	+550
防御力	0
精神力	0
命中度	+145
回避率	0
运	0

说明:破坏力超强的打击斧。机器猎人以外装备不可。

カメレオンサイズ chameleon size(80)

006400

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 670
装备职业:HU
入手方法:Uh 洞窟 ヒドウム

攻击力	+610
防御力	0
精神力	0
命中度	+210
回避率	0
运	0

说明:pioneer2 游乐设施使用 attraction 用 model,威力一般般。

投刃

扇舞

004000

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:攻击力 670
装备职业:HU
入手方法:Uh 洞窟 ヒドウム

攻击力	+680
防御力	0
精神力	0
命中度	+185
回避率	0
运	0

说明:向敌人飞出无数小扇,切裂复数的敌人。女性角色专用的投掷武器。特殊攻击敌经验值 12% 吸收

LOADING......

フライトカッター(+20)手里剑

003F00

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:攻击力820
装备职业:男性角色专用
入手方法:UH坑道,机器忍者



攻击力	+605
防御力	0
精神力	0
命中度	+108
回避率	0
运	0

说明:古代忍者一族所使用的兵器,只能是男性可以使用的投掷武器。特殊攻击是HP半减。

ツインブレイズ(烧火棍)

005E00

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:攻击力800
装备职业:HUmar
入手方法:Ultimate洞窟プフィスライム



攻击力	+761
防御力	0
精神力	+40
命中度	+150
回避率	0
运	0

说明:其两端的火焰可以将敌人焚烧殆尽。特殊攻击为强力的火焰攻击。那可怕的力量也将使使用者自身为之消耗。

流星棍

002E00

稀有度:★★★★★★★★★★9星
装备条件:攻击力950
装备职业:Hunter
入手方法:Ultimate遗迹ダ　クブリンガ　(id为oran)



攻击力	+640
防御力	0
精神力	0
命中度	0
回避率	+180
运	0

说明:两头附有稀有矿石的棍子,是件能给对手造成很大伤害的武器。特殊攻击是把敌人冻结

PHANTASY STAR ONLINE

ニョイボウ(+65)如意棒

002F00

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:攻击力670
装备职业:——
入手方法:UH森



攻击力	+560
防御力	0
精神力	0
命中度	+135
回避率	0
运	0

说明:可以自由伸缩的如意棒。特殊攻击HP半p

ダブル=カノン(+15)圣两剑

003000

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:攻击力1000
装备职业:——
入手方法:UH森



攻击力	+900
防御力	0
精神力	0
命中度	+230
回避率	0
运	0

说明:全部为谜团所包围的究极的武器。

爪

バンサクロ　(猫猫爪)

006100

稀有度:★★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:攻击力890
装备职业:女性角色专用
入手方法:U hard？？？



攻击力	+621
防御力	0
精神力	0
命中度	+176
回避率	0
运	0

说明:女性专用特殊的爪。很好看的猫爪,而且特殊攻击命中度很高(附加混乱)。攻击力也不错。虽然实用度不高,但是也是非常好的rera⋯⋯

ドラゴンクロー（龙之爪）

006000



稀有度：★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件：攻击力 850
装备职业：HUmar
入手方法：UH 森林，boss 冰龙

攻击力	+ 660
防御力	0
精神力	0
命中度	+ 130
回避率	0
运	0

说明：由龙之爪改造而成的敌人尸块武器。特殊攻击火球发射。

枪

ヤスミノコフ 2000H 10（退壳枪－手枪）

006A00



星数：★★★★★★★★★☆9 星半
装备条件：命中度（180）
职业：Ranger
入手方法：U hard 遗迹 ID：Viridia

攻击力	+ 590
防御力	0
精神力	+ 30
命中度	+ 90
回避率	0
幸运	0

说明：一个具有非常高人气的古代武器模型（型号），它的攻击力和新的模型几乎持平。

ヤスミノコフ 3000R 10（退壳枪－来复枪）

006500



星数：——
装备条件：命中度（180）
职业：Ranger
入手方法：U hard 洞窟

攻击力	+ 640
防御力	0
精神力	+ 30
命中度	+ 126
回避率	0
幸运	0

说明：一个具有非常高人气的古代武器模型（型号），它的攻击力和和新的模型几乎持平。

ヤスミノコフ 7000V 10（退壳枪－散弹枪）

006B00



星数：★★★★★★★★★★☆10 星
装备条件：命中度（190）
职业：Ranger
入手方法：U hard 遗迹
ID：Viridia

攻击力	+ 695
防御力	0
精神力	+ 0
命中度	+ 180
回避率	0
幸运	0

说明：一个具有非常高人气的古代武器模型（型号），它的攻击力和新的模型几乎持平。

ヤスミノコフ 9000M（退壳枪－机关枪）

006C00



星数：★★★★★★★★★★☆10 星
装备条件：不明
职业：RAcaseal
入手方法：不明

攻击力	+ 587
防御力	0
精神力	+ 133
命中度	0
回避率	0
幸运	0

说明：一个具有非常高人气的古代武器模型（型号），它的攻击力和新的模型几乎持平。

「ガルド」"手枪 Guld"

004200



星数：★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件：命中度 190
职业：——
入手方法：U 遗迹？

攻击力	+ 610
防御力	0
精神力	0
命中度	+ 170
回避率	0
幸运	0

说明：枪手把右侧面部刻有"Guld"字样的谜之手枪。特殊攻击 TP 吸收。只有男性才可能装备。

下页还有 LOADING……

「ミラ」(手枪 Milla)

004300



星数:★★★★★★★★★★★★☆☆☆12 星

装备条件:命中度 190

职业:——

入手方法:U 遗迹?

攻击力	+640
防御力	0
精神力	0
命中度	+160
回避率	0
幸运	0

说明:枪手把右侧面部刻有"Milla"字样的谜之手枪。特殊攻击 HP 吸收。只有女性才可能装备。

来复枪系

対アンドロイド用ライフル(对机器人用来复枪)

004600



星数:★★★★★★★★★★★☆☆11 星

装备条件:命中度 175

职业:Ranger

入手方法:U 坑道 area2,ID 为 SKYLY

攻击力	+651
防御力	0
精神力	0
命中度	+150
回避率	0
幸运	0

说明:A－35 式长枪,是旧政府所公认的科学者所制作的高性能长枪,特殊攻击是落雷。

アノライフル(阿诺来复枪)

006600



星数:★★★★★★★★★★★★☆☆☆12 星

装备条件:命中度 190

职业:Ranger

入手方法:U hard 遗迹?

攻击力	+660
防御力	0
精神力	0
命中度	+180
回避率	0
幸运	0

说明:某国的军事用机器人的初期装备。

フロ　ズンシュ　タ　(冷射枪)



星数:★★★★★★★★★★★☆☆11 星

装备条件:命中度?

职业:Ranger

入手方法:Ult 森

攻击力	+402
防御力	0
精神力	0
命中度	+102
回避率	0
幸运	0

说明:利用新发现的反气化现象而研制的最新冷冻弹枪。其冷冻能力之高,使装备者也会冻起来(1～2 秒)。

机关枪系

ガルド・ミラ(Guld－Milla)

004B00



星数:★★★★★★★★★★★★☆☆☆12 星

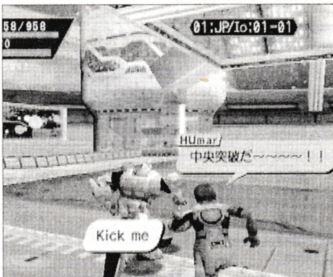
装备条件:命中度 190

职业:Ranger

入手方法:U hard 遗迹?

攻击力	+800
防御力	0
精神力	0
命中度	+180
回避率	0
幸运	0

说明: 全部为谜所包绕的究级的武器。效果, 性能一切不明。是机关枪,很稀有,特殊攻击是吸收敌人 HP。很漂亮的枪……命中度也很高。



サンバマラカス(桑巴沙槌)

004800

星数:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:命中度 135
职业:All
入手方法:U hard



攻击力	+500
防御力	0
精神力	0
命中度	+90
回避率	0
幸运	0

说明:伴随着拉丁旋律,发射出无数的冲击波。很好玩的武器,原型是桑巴哥的沙锤……呵呵……不错的武器……

ツインサイコガン(意念枪)

004900

星数:★★★★★★★★★★☆9 星半
装备条件:命中度 180
职业:Ranger
入手方法:Ult 遗迹



攻击力	+574
防御力	0
精神力	0
命中度	+145
回避率	0
幸运	0

说明: 直接装备在两手上, 将装备者的意念激光化攻击敌人。机器人装备不可。

重火器

バンツアーファ スト(火箭筒)

004E00

星数:★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:命中度 163
职业:Ranger
入手方法:U



攻击力	+625
防御力	0
精神力	0
命中度	+181
回避率	0
幸运	0

说明:只有机器人枪手可以使用的强力的火箭筒。特殊攻击是使敌人混乱。

ドリルランチャ (钻头导弹筒)

004A00

星数:★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:命 180



攻击力	+700
防御力	–
精神力	–
命中度	+155
回避率	–
幸运	–

说明:用钻头状的导弹攻击敌人的特殊武器。机器人专用。特殊攻击敌贯通,威力绝大。

ロケットパンチ(火箭铁拳)

004700

星数:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:命中度 160
职业:All
入手方法:u?



攻击力	+780
防御力	0
精神力	0
命中度	+95
回避率	0
幸运	0

说明:能够发射强力铁拳的特殊武器,只是不能够做连续攻击。其实,这件武器和漫画封神演义中的哪件的武器很像。

メ ザ ビ ム(雷电炮)

006D00

星数:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:命?



攻击力	+610
防御力	–
精神力	–
命中度	+165
回避率	–
幸运	–

说明:从枪口发射雷电的特殊枪。没有特殊攻击,但是其命中率在所有枪中是最高的。



ベルラキャノン(贯通加农)

004D00

星数:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:命中度 180
职业:Ranger
入手方法:U 遗迹



攻击力	+657
防御力	0
精神力	0
命中度	+135
回避率	0
幸运	0

说明:遗迹里那个大块头的右手改造的敌人尸块武器。特殊攻击敌贯通。样子不好看,威力不强,而且不能连射(不能三连击)命中度低……所以……(汗)

バランゾランチャ (巴兰佐火箭)

限界付加(?)006700

星数:★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:命 178



攻击力	+580
防御力	–
精神力	–
命中度	+120
回避率	–
幸运	–

说明:由"バランゾの部品"改造而成的敌人尸块武器。

杖

ホウキ(扫帚)

005900

星数:★★★★★★★★★★☆10 星
装备条件:精神力 600
职业:Force
入手方法:UH 遗迹,暗魔法师



攻击力	+530
防御力	0
精神力	+50
命中度	+120
回避率	0
幸运	0

说明:古老的扫除用具,在旧遗迹被人发现,扫把上刻有古老文字,装备者精神力大增。

ハッパ(大叶子)

005600

星数:★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:精神力 550
职业:Hunter 可
入手方法:Ultimate 森



攻击力	+500
防御力	0
精神力	+20
命中度	+150
回避率	0
幸运	0

说明:大大的叶子。装备者精神力上升 20,魔法使和 hunter 都可用,枪手不行。

トゥインクルスタ (双星杖)

005C00

星数:★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:精神力 850
职业:All
入手方法:究极模式坑道第二层



攻击力	+494
防御力	0
精神力	+65
命中度	+168
回避率	0
幸运	0

说明:两端装有星型增幅器,能使装备者能力大增,特殊攻击为大落雷。

サミットム ン(超级月亮杖)

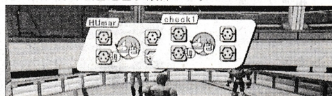
004F00

星数:★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:精神力 800
职业:Force
入手方法:Ultimate 坑道



攻击力	+560
防御力	0
精神力	+55
命中度	+140
回避率	0
幸运	0

说明:杖端装配的发光的石头,可将装备者的精神力增大的魔法杖。特殊攻击落雷。限界+45。



フラワ　ケイン(花杖)

005200



星数:★★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:精神力 800
职业:女性角色专用
入手方法:究极(UH)洞窟

攻击力	+500
防御力	0
精神力	+40
命中度	+100
回避率	0
幸运	0

说明:专为爱追求时髦女性魔法师所开发的超玄魔杖,拥有超高人气的物品,特殊攻击为混乱。

神の吐息

005B00



星数:★★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:精神力 580
职业:Force
入手方法:UH 森 2 ヒルデルト

攻击力	+440
防御力	0
精神力	+40
命中度	+140
回避率	0
幸运	0

说明:藏有强大的雷电能量的魔杖,只能单发,特殊攻击为中级雷魔法。

モタブの予言书(魔法书)

005A00

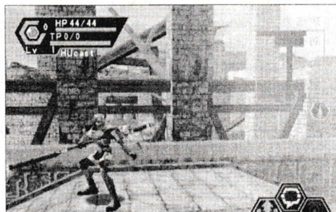


星数:★★★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:精神力 1000
职业:Force
入手方法:不明

攻击力	+500
防御力	0
精神力	+40
命中度	+188
回避率	0
幸运	0

说明:用特殊的文字写成的古预言书,没人能解读,特殊攻击是近身减敌攻击力,远处减敌防御力。





マリナのカバン(玛丽娜的救护包)

005F00



星数:★★★★★★★★★★★☆☆11 星
装备条件:精神力 580
职业:女性角色专用
入手方法:UH 森 2

攻击力	+400
防御力	0
精神力	+40
命中度	+90
回避率	0
幸运	0

说明:救护中心专用的提包,装备者的 HP 会缓慢回升。

バショウセン(芭蕉扇)

006300



星数:★★★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:精神力 680
职业:男性角色专用
入手方法:Uh 洞窟

攻击力	+710
防御力	0
精神力	0
命中度	+200
回避率	0
幸运	0

说明:是件能产生足以吹飞敌人的风的武器,被人当作重要宝物的特殊武器,特殊攻击是风。

マショウセン魔蕉扇

005D00



星数:★★★★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件:精神力 850
职业:Force
入手方法:不明

"梦"战斗,未结束……LOADING……

攻击力	+530
防御力	0
精神力	0
命中度	+173
回避率	0
幸运	0

说明:芭蕉扇的小型版,同样是吹飞攻击。

ヒルデベアの杖(黑猩猩头杖) 005300



星数:★★★★★★★★★★☆10星
装备条件:精神力 300
职业: Force
入手方法:究极森林白猩猩

攻击力	+480
防御力	0
精神力	+30
命中度	+80
回避率	0
幸运	0

说明:由ヒルデベアの头改造而成的特恶心的魔杖,特殊攻击是火球魔法。

ヒルデブル　の杖(白猩猩头杖) 005400



星数:★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:精 400

攻击力	+595
防御力	–
精神力	+35
命中度	+98
回避率	–
幸运	–

说明:由ヒルデブル　的头改造而成的特恶心的魔杖,特殊攻击是中级冰魔法。

バクバクのエダ(秃头杖) 006800



星数:★★★★★★★★★☆9星半
装备条件:精 900

攻击力	+580
防御力	–
精神力	–
命中度	+140
回避率	–
幸运	–

说明:秃头杖?但是杖前端原来装着的是……??

デモニックフォ　ク　(恶魔的叉子) 005700



星数:★★★★★★★★★☆☆11星
装备条件:精神力 950
职业: Force
入手方法:究极(UH)遗迹

攻击力	740
防御力	0
精神力	+35
命中度	+
回避率	128
幸运	0

说明:这是个给装备者带来厄运的神秘恶魔的叉子,特殊攻击为吸收敌人经验值

ラビットウオイント(兔子杖) 005500



星数:★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:精神力 850
职业:女性角色专用
入手方法:UH 森林 id = red

攻击力	+630
防御力	0
精神力	+45
命中度	+112
回避率	0
幸运	0

说明:杖顶镶有兔子头的很可爱的魔杖,特殊攻击敌混乱。

ウインドミル(大风车) 005000



星数:★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:精神力 1000
职业:女性角色专用
入手方法:UH 森林

攻击力	+580
防御力	0
精神力	+35
命中度	+160
回避率	0
幸运	0

说明:顶端装有风车型增幅器的特殊杖,特殊攻击为风?

エビルカ　スト(恶魔眼) 005100



星数:★★★★★★★★★☆☆☆12星
装备条件:精神力 700
职业:精灵角色专用
入手方法:UH 洞窟红花

攻击力	+527
防御力	0
精神力	+40
命中度	+120
回避率	0
幸运	0

说明：镶有恶魔之眼的魔杖，攻击力绝大，特殊攻击为死亡魔法，会徐徐削减装备者 TP。

チャオのツエ(查奥杖)

005800



星数：★★★★★★★★★☆☆☆12 星
装备条件：精神力 580
职业：Force
入手方法：UH 森 2

攻击力	+750
防御力	0
精神力	+40
命中度	+170
回避率	0
幸运	0

说明：顶端配有世界有名的角色——chao 的绝世神杖，价值高的不得了！！同时攻击力也是所有杖中最高的！！！

红色系列

赤のセイバ　(红之剑)

002D00



星数：★★★★★★★★★☆9 星半
装备条件：攻击力 620
职业：Hunter
入手方法：Ultimate 森

攻击力	+600
防御力	0
精神力	0
命中度	+115
回避率	0
幸运	0

用全红的材料做成的手枪，但是还是试作品，剑身刻有英文"he"

赤のソ　ド(红之大剑)

003400



星数：★★★★★★★★★☆9 星半
装备条件：未知
职业：Hunter
入手方法：Ultimate 洞窟

攻击力	?
防御力	0
精神力	0
命中度	+
回避率	118
幸运	0

用全红的材料做成的大剑，但是还是试作品，剑身上刻有英文"a"

赤のダガ　(红之短剑)

003900



星数：★★★★★★★★★☆9 星半
装备条件：攻击力 710
职业：Hunter
入手方法：Ultimate 洞窟

攻击力	+625
防御力	0
精神力	0
命中度	+162
回避率	0
幸运	0

用全红的材料做成的**ダガ**　。但是还是试作品，剑身上刻有英文 t。

赤のスライサ　(红之投刃)

004100

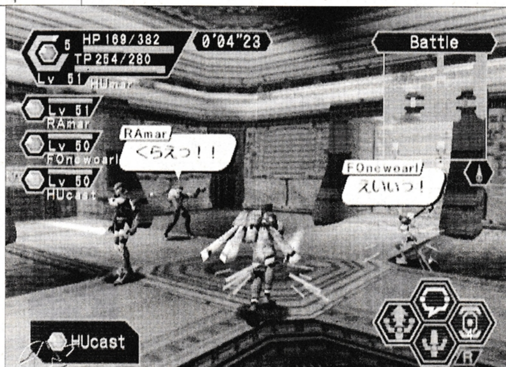


星数：★★★★★★★★★☆9 星半
装备条件：攻击力 970
职业：Hunter
入手方法：Ultimate 洞窟

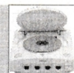
攻击力	+?
防御力	0
精神力	0
命中度	+?
回避率	0
幸运	0

用全红的材料做成的**スライサ**。但是还是试作品，剑身上刻有英文 cl。





梦幻之星网络版——资料片2



ADVANCE





不能错过……

赤のパルチザン 90(红之长刀)

003E00



星数:★★★★★★★★★☆9 星半

装备条件:?

职业:Hunter

入手方法:Ultimate 坑道 カヌ ン

属性	数值
攻击力	+?
防御力	0
精神力	0
命中度	+202
回避率	0
幸运	0

用全红的材料做成的**パルチザン**。但是还是试作品,剑身上刻有英文 h。

赤ハンドガン(红之手枪)

004400



星数:★★★★★★★★★☆9 星半

装备条件:命中度 140

职业:All

入手方法:究极模式森林第二层

属性	数值
攻击力	+570
防御力	0
精神力	0
命中度	+85
回避率	0
幸运	0

用全红的材料做成的手枪,但是还是试作品,枪管部分刻有英文。

赤のマシンガン 90 Red Machgun(红之机关枪)

004C00



星数:★★★★★★★★★☆9 星半

装备条件:命中度 175

职业:All

入手方法:究极模式遗迹

属性	数值
攻击力	+513
防御力	0
精神力	0
命中度	+90
回避率	0
幸运	0

用全红的材料做成的机关枪,但是还是试作品,枪管部分刻有英文“ff”。

这七件武器上刻着的英文 He a t h cl l ff,连起来是读做“Heath Cliff”是故事中“隐居的猎人”的名字。似乎是女主角 rico 的爱人……



这场战斗也许永远不会结束……

GAME OVER



完全、彻底、权威攻略（下）

PS2 厂商:光荣 类型:SLG 发售日:2001年2月23日

责编/365



365 决战经验倾情奉献

游戏重点提示 2

■尽量让敌方部队混乱

陷入混乱状态的敌军就是最好攻击的目标，只要能好好利用此点，再与上期介绍的士兵集中并用。建议先用特技让敌人混乱，之后集合士兵全军突入，根据战况不同，有时候能一口气把敌人全歼。

■被妖术攻击的时候

特技中的妖术威力相当强大，但是反过来遭受妖术攻击时要怎么办呢？在没有使用武将特技"铁壁"的时候，士兵减少是无可避免的事。问题在于之后要如何重新重整部队。部队如果被混乱的话，连打○钮可以让状态早点回复（也就是说，操作武将攻击敌人）。如果是在士兵接近全灭或者是士气快归零的时候，就赶快以"目标变更"来脱离战斗作回复。

■以复数部队来攻击敌人

攻击敌方部队的基础就是以复数的部队来攻击敌人一支部队。在这种状况下，敌方部队会分成几个小队同时进行战斗，与我方部队接触的部队士兵数就会减少，而能够有利的进行战斗。另外，是以一支部队从正面与敌人进行战斗，在战斗中再以一支部队从后方或者是侧面攻击，像这样以偷袭的方式攻击敌人，可以造成敌方部队士兵混乱。

所有武将特技一览表 1

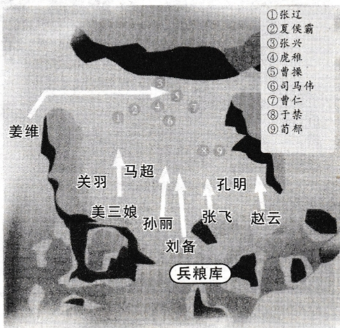
武将名	特技名
刘备	鼓舞、铁壁、大喝、冲锋(斩り　み)
张飞	一骑讨ち、单骑驱け、大喝、枪突击、鼓舞
关羽	一骑讨ち、骑马突击、单骑驱け、鼓舞、大喝
关平	鼓舞、骑马突击、铁壁、单骑驱け
魏延	一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、骑马突击
姜维	火球、飞砾、鼓舞、一骑讨ち、单骑驱け
严颜	狙击、大喝、铁壁、鼓舞
黄忠	一齐发射、大喝、铁壁、一骑讨ち、单骑驱け
孔明	火球、炎岚、落雷、烈风、地割
朵思大王	飞砾、火球、雹弹、炎岚
赵云	一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、冲锋(斩り　み)、大喝
周仓	大喝、铁壁、单骑驱け
祝融	战象突击、大喝、鼓舞
马谡	飞砾、火球、鼓舞、铁壁、炎岚
马岱	火球、一齐发射、落雷
马超	一骑讨ち、单骑驱け、一齐发射、大喝、铁壁
美三娘	飞砾、一骑讨ち、铁壁、单骑驱け、鼓舞
法正	火球、飞砾、鼓舞、铁壁、雹弹
凤统	飞砾、火球、炎岚、落雷、地割
木鹿大王	大喝、炎岚、鼓舞、冰岚
孟护	战象突击、鼓舞、大喝、铁壁
理理	铁壁、冲锋(斩り　み)、鼓舞
留留	一齐发射、鼓舞、大喝、铁壁
兀突骨	大喝、一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、铁壁
蔡瑁	铁壁、鼓舞
曹操	大喝、铁壁、鼓舞、骑马突击

所有武将特技一览表2

武将名	特技名
曹洪	鼓舞、狙击、铁壁
曹仁	铁壁、鼓舞、一骑讨ち、单骑驱け
曹伯	鼓舞、铁壁
于禁	铁壁、大喝、骑马突击
郭嘉	雹弹、飞砾、落雷、冰岚、铁壁
乐进	大喝、铁壁、骑马突击
夏侯渊	一骑讨ち、单骑驱け、骑马突击、鼓舞
夏侯淳	一骑讨ち、大喝、骑马突击、铁壁、单骑驱け
夏侯霸	一骑讨ち、单骑驱け、大喝、骑马突击、鼓舞
虎稚	枪突击、一骑讨ち、单骑驱け、铁壁
司马伟	飞砾、雹弹、冰岚、落雷、烈风
荀郁	飞砾、冰岚、雹弹、鼓舞、烈风
徐晃	骑马突击、单骑驱け、一骑讨ち、鼓舞
徐庶	雹弹、火球、飞砾、铁壁、烈风
张辽	一骑讨ち、枪突击、单骑驱け、鼓舞、大喝
程育	飞砾、雹弹、鼓舞、铁壁、冰岚
典韦	单骑驱け、枪突击、大喝、一骑讨ち
登涯	鼓舞、火球、炎岚、骑马突击
东旋风	冲锋(斩り　み)、铁壁、大喝
西旋风	大喝、一齐发射、鼓舞、铁壁
卑弥呼	雹弹、落雷、冰岚、烈风、地割
奉德	一骑讨ち、冲锋(斩り　み)、单骑驱け、大喝、铁壁
李典	鼓舞、铁壁、一齐发射
孙权	鼓舞、大喝、铁壁
周瑜	炎岚、雹弹、落雷、冰岚、烈风
孙丽	骑马突击、一骑讨ち、铁壁、鼓舞
太史慈	一骑讨ち、单骑驱け、鼓舞、大喝、一齐发射
张兴	一齐发射、单骑驱け、铁壁、鼓舞
张任	铁壁、鼓舞、大喝、冲锋(斩り　み)
陆逊	雹弹、一骑讨ち、单骑驱け、冰岚、狙击
刘璋	鼓舞、一齐发射、大喝、铁壁
吕蒙	火球、炎岚、鼓舞、大喝、铁壁
鲁肃	雹弹、火球、飞砾、铁壁、炎岚
甘宁	单骑驱け、一骑讨ち、一齐发射、大喝、鼓舞
吴伟	鼓舞、铁壁



第八战 天水之战



刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	凤统	41	93	27	35	弩兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	关平	75	44	6	8	骑兵
	周仓	77	24	8	10	枪兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
	理理	70	50	9	11	娘兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
	马谡	43	60	21	15	弓兵
美三娘队	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵
	蔡瑁	59	32	24	34	步兵
	祝融	81	37	41	45	象兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
	黄忠	87	40	31	45	弓兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵
	法正	38	85	32	31	枪兵
马超队	马超	90	36	40	28	弓骑兵
	魏延	84	23	32	24	枪兵

刘备军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
姜维	姜维	81	76	52	48	弩兵

曹操军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
曹操队	曹操	86	75	55	52	骑兵/9555人
	卑弥呼	34	96	33	45	娘兵/3250人
	曹伯	53	54	15	42	骑兵/2675人
荀郁队	荀郁	48	92	35	42	骑兵/8840人
	夏侯淳	87	43	36	40	骑兵/3650人
	奉德	90	39	46	46	步兵/3450人
夏侯霸队	夏侯霸	91	35	34	33	骑兵/12835人
	程育	35	88	31	32	弓兵/3075人
张辽队	张辽	95	46	48	46	枪兵/9880人
	李典	57	22	14	20	弓兵/3050人
	乐进	56	24	14	20	骑兵/2925人
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵/12070人
	曹洪	72	39	35	33	弩兵/3175人
虎稚队	虎稚	92	32	34	38	枪兵/9520人
	典韦	90	15	33	38	枪兵/11123人
	郭嘉	48	85	25	30	步兵/8755人
司马伟队	司马伟	43	95	40	55	弩兵/11220人
	徐晃	89	40	34	32	骑兵/3150人
于禁队	于禁	64	47	30	40	骑娘兵/8970人
	东旋风	78	55	20	28	娘兵/3200人
	西旋风	80	49	18	26	弓娘兵/3150人
张兴队	张兴	86	50	37	40	弓兵/13545人

事件发生条件

发生条件	内容
开始45分钟后	姜维以援军身分登场
刘备进入战斗 or 经过1小时	回忆起貂蝉的事
赵云投入战斗	赵云坚定决心



政略决策

黄月英提议：让我来介绍一些有名的铁匠，来帮士兵们打造一些神兵利器吧。（技术上升10）

美三娘提议：真是的！每次都是张飞在训练士兵！这次就让我来训练士兵吧！（武将的能力提升）

凤统提议：下次的战场是在天水，就让周仓带兵从荆州出发，对曹军展开游击战，让曹军分散部队。（派遣周仓带兵对曹军进行游击战）



剧情陈述

中途介绍

刘备带领所有的将领与士兵进攻天水，得知刘备率领大军入打天水，曹操亲自带兵前往天水应战。两军对垒之际，刘备因为曹操的一番话而信心全无："刘备，你想违背天命吗？你看这个村子！你看这满天的蝗虫！这一切的天灾人祸，全部都是因为你违背天命所造成的！"

就在刘备迷惘之时，赵云带着姜维以及义勇军出现，赵云的一番话，振奋了刘备军，而赵云这名猛将也重返刘备军。

回到军营，刘备召开作战会议，询问着众人意见……

战略决策

赵云提议：将所有部队集中，这么一来，不管曹军施展什么样的作战方式或者是诡计，我军都可以随时应变。

法正提议：将部队分为两边，分别固守，这样一来，曹操来袭之际，我军可以更快速的应变。

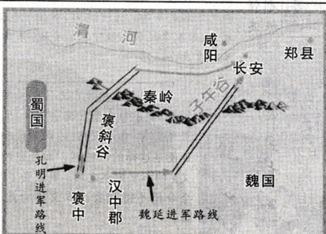
凤统提议：将我军部队驻守在军粮库周围，这样一来就不用怕曹操破坏我军粮库，就算是打持久战也不怕。

历史的真相

长安战略 魏延的子午谷袭击

公元228年，蜀汉丞相诸葛亮展首次北伐，其初期目标是先取得陇右，以保障后勤补给。在此先跟各位谈一件趣事，关于《三国演义》中所说的"六出祁山"，本人翻了许多史料，发现事实上孔明的北伐只有五次，而跟"祁山"扯上关系的分别只有第一次和第四次而已。

在北伐的军事会议上，魏延提出了一个大胆的计划："据闻，镇守长安的都督夏侯楙既没有谋略又没有胆量。请拨给我五千精兵以及后勤补给，从褒中出发，沿着秦岭南麓东行，到达子竿谷，入谷北进不过十天就可到达长安。夏侯楙一听到军临城下，必然弃城而逃，城中的粮食足够维持我军给养。等到魏国调军前来，已是二十多天后的事了，这时丞相



的大军也已由褒斜谷来到长安城。如此一来，咸阳以西就可以一举收复！"。然而，诸葛亮认为此举过于冒险，不如从平坦的道路行军，直接夺取陇右，再图关中，



历史的真相 长安战略② 魏延的子午谷袭击

这样便可不用冒任何险，因此而否决魏延的提议。

时至今日，魏延这项战略构想仍常被史学家提出来讨论。部份学者认为，当初孔明若采用魏延的方案，是有成功的可能，三国的历史也将改写。在此，就必须先谈谈孔明与魏延这两人的性格，孔明个性谨慎保守，魏延则是较带有冒险犯难的性格，因此两人对战略的看法差异颇大。魏延的“子竿谷奇袭长安”战略是否真的较好呢？实属仁者见仁者，智者见智的问题。但是以现代的军事战略角度而看，魏延“出其不意”的奇袭行动确实是一项相当大胆独到的策略，成功后所造成的效应也颇为巨大。

但如果回到三国时代，以当时的角度来观察各项条件，便能略知此项战略的难度。子竿谷位于秦岭，悬崖绝壁，栈道无数，极为险要，行军不易是毋庸置疑，这也是孔明称之为“悬危”的所在。魏延是否真能在十天通过子竿谷，而夏侯楙是否真如意料中的不战而逃，这其中包涵了太多不确定性的因素，风险性奇高；再则，长安城是历史名城，一但进行城池守卫战的话，岂能如此容易攻下。这项战略就如同德国纳粹将军曼斯坦所制定的“通过阿登森林，奇袭英法联军”的“曼斯坦计划(※注)”大纲是一样的；但这必须是在出乎敌军意料之外，并且发生一连串军事失误的情况下，方有成功的可能。以孔明谨慎务实的风格，实在很难让他采用这种创新、突破，近乎赌注式的战略。但是机会仅有这么一次，等到孔明大军一出褒斜谷，曹睿亲自到长安部署，曹真、司马懿相继前来，就永没再行此计划的机会了。

※注：西元 1939 年纳粹德国与英法联军隔着“马奇诺防线”对峙。此时，德国将军·曼斯坦(Manstein)向陆军总司令部提出一项大胆的计划：“集中大量优势的装甲部队，通过阿登(Ardennes)森林，打击英法联军防线最脆弱的部分，直抵色当(Sedan)，这样便能将英法联军一分为二。

由于在当时，阿登山地歧崎的地形是被联军公认为“德军绝对不可能出现在那里”的天险，因此疏于防备，在这里使用战车更是不合理！所以连德国的陆军总司令部都反对这项计划，但是却出人意料的获得希特勒的采用。1940 年 5 月 9 日，德军开始发起攻击，英法联军受到了完全的奇袭，导致溃不成军。不久之后，英军展开“敦克尔克大撤退”，法国投降。



战术讲解

这三个作战计划都会引起大混战，虽然刘备军可以集中往上攻，可是相对的，曹操军也会将部队集中，武力低的部队很容易就被击倒(例如孙丽)。

战斗开始之时，先让所有部队停止移动（※不过会造成作战计划破弃)，接着将赵云与马超的部队往后移，让刘备的部队往上填补马超的空位。

将部队一字排开，等待曹军靠近，等到部队交战之时，让越云与马超的部队支援前方的作战部队（他们两个都有很强的弓箭部队)，可以快速的降低敌军的士气，等到姜维带着义勇军自西北方出现，更是如虎添翼，将他的部队移动到比较弱的队伍协助作战(例如美三娘或孔明)。

建议你以关羽、张飞、美三娘来迎击敌军的主力部队，剩余的人在旁支援进行战斗。最后要记住一点，士气不够的部队，千万不要蛮战，要赶紧让他退后，停靠在军粮库周围，这样可以快速的回复士气与武将特技。



剧情陈述 结尾介绍

输掉天水之战的曹操，带着剩余的部队退守到许昌，此时刘备军要进攻下一个地点长安，开始在天水召兵买马。另一方面，曹操得知这消息后，立即派遣军师司马伟带兵前往陈仓阻挡刘备军的攻击，加派张辽带兵驻守在长安城，并且扇动凉州的女王蔡文姬发起暴动进攻天水。此次作战，刘备军再度兵分三路……

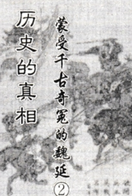


历史的真相 蒙受千古奇冤的魏延

上位者突然死亡之后所引发的中生代卡位战，似乎每个朝代都会发生，而其过程总是腥风血雨、惨不忍睹！三国时代的蜀汉大将魏延便是这样的牺牲者，而且在经过《三国演义》的不实描述之后，更蒙受了千年的奇冤，至今仍不得翻身。本文将为此人作历史翻案。

魏延字文长，勇猛异于常人，是蜀营中仅次于关张马黄赵等五人的一级武将，而且他善待部属，很受到战士们的受戴。刘备夺得汉中之后，欲选一名重将守备汉中，众人皆以为非张飞莫属，不料刘备却破格拔升当时的牙门将军魏延为汉中太守，这出乎众人意料之外。刘备曾问魏延守汉中的意见，魏延回曰：“若曹操举天下而来，请为大王拒之；偏师十万之众至，请大王吞之。”此话说得豪气干云，气魄之大不亚于曹操，刘备颇为喜爱。

时值孔明北伐时，关张马黄四位将军皆亡，赵云年事已高，魏延的地位更显得重要。北伐时，魏延总是打先锋，足见诸葛孔明对他有多倚重。再来说说“杨仪”，杨仪字威公，干练敏捷，孔明每次出兵总是由他规划各种人



员调度、粮草军秣等细节,熟练而效率极高,从不拖泥带水,因此军事上的调度皆由杨仪决定,孔明视他为左右手。孔明临张时,将后事委托杨仪全权负责,实乃视他为接班人,而非《三国演义》中所说的姜维。

而当时的魏延征战多年,经验丰富,且位高权重,再加上其性情高傲,众人都让他三分。唯独杨仪鄙视魏延,对其言语不假辞色,魏延也同样对他深恶痛绝,两人形同水火。孔明因为珍惜这两人的才干,因此也不忍心偏袒任何一方,总是尽力化解。

孔明活着时,什么问题也没有,一但死了,就出现中生代卡位战。孔明病重时,跟杨仪、姜维等人共同商议退兵事宜,命魏延负责断后。待孔明一死,杨仪秘不发丧,并命人去拜访魏延,探查他的意向。魏延说:"丞相虽然死了,但还有我在。丞相府亲人官属可先将丞相遗体送回成都,我将统帅大军继续攻击曹贼,怎能因为一人死亡就废了统一大业。况且我魏延何许人也,竟由杨仪这种小官来命令我做断后将军!"。事后,魏延派人侦查杨仪的动向,发现杨仪仍照孔明原先的指示,各部队开始拔营撤退,魏延暴跳如雷,抢在杨仪动身之前,带领部队回师堵截杨仪。两人同时派员向成都互报对方反叛,一天之内,十万火急军报几次抵达成都,朝廷震动!后来两军终于在褒斜谷南口遭遇,杨仪命王平出战,王平在阵前大声斥责魏延的先头部队说:"丞相刚刚去世,尸体还有余温,你们怎敢如此!"魏延众军士听后人心浮动,拒绝作战并一哄而撤。魏延见大势已去,单人匹马跟几个儿子一起向汉中逃亡。杨仪派遣马岱领兵追击,捕获魏延父子之后全数斩首,杨仪以脚踏其首曰:"庸奴,复能作恶否?",事后再以"叛国"的罪名下令诛杀魏延三族。(学者还有一说,认为当时魏延怀疑孔明遗嘱的真假,怀疑是杨仪假造的。)

由这些史实来看,魏延之死,在于同室内斗。魏延打算在诛杀政敌杨仪之后,由大家推举他接替孔明辅政,因此并没有向魏国投降,何来"叛国"之罪?《三国演义》中说他有"反骨",而且"孔明临终之时授马岱秘计杀魏延"、"踢翻七星灯"等情节与史实并不符。至于杨仪呢?他后来的下场也很惨,他诛杀魏延之后,照理说应是大功一件,以为回到成都之后,将是一人之下万人之上,于是嚣张拔扈溢于言表。不料,刘禅却任用蒋琬辅政,杨仪怨愤形于声色,并向费一(替代字)抱怨说:"丞相刚死者,我若举兵降魏,哪会落得今天这种下场,令人后悔不已",结果却遭到告密,于是被刘禅贬为庶人,告密者乃"费一"也。事后杨仪仍继续上书诽谤蒋琬,地方官员便将他逮捕,后来自杀于狱中。

杨仪与魏延一文一武,同为军中柱石,只可惜这两人不会学廉颇、蔺相如这般相忍为国,反而相互内斗终至两败俱伤。同一时间蜀国丧失孔明、魏延、杨仪三员大将,耗损国力甚钜,实属可惜。

第九战 分歧路线一

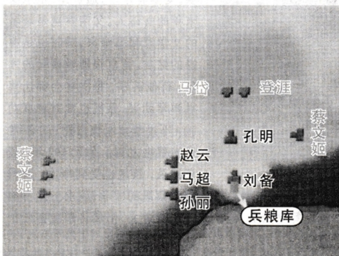
凉州之战

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
马超队	马超	90	36	40	28	弓骑兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵

曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
蔡文姬队	蔡文姬	60	89	30	43	弓骑兵
马岱队	马岱	81	22	67	32	弓骑兵
登涯队	登涯	67	35	52	37	弓骑兵





孙丽提议:要运送粮食到凉州,得花上不少时间,我们干脆直接跟此地农民购买粮食不是比较快吗?(粮食上升 10、部队士气上升 5)

赵云提议:刘备大人,我们来募集士兵吧!让人民知道我们的雄心壮志!他们一定会勇跃参加我们的!(兵力上升 9,所有部队的士兵增加约 900 人)

法正提议:我们在敌军后方安排一些士兵,阻断敌军的粮食输送,如此一来,敌士兵们得知没有粮食,必定会士气大减!(凉州军士气降低 10)



剧情陈述 中途介绍

现在居住在凉州胡族，在汉室时代是依靠与中原交易货物为生的族群。如今曹操为了对抗刘备，邀请胡族的女王蔡文姬出兵攻打刘备，刘备为了天水居民安全，亲自率兵前往凉州迎战。

部队来到凉州，却传来貂蝉身亡的消息！刘备怎么也不相信貂蝉已经死亡，而且现在也不是讨论这件事的时候，于是赶紧召开军议，商讨该如何对抗凉州士兵。

战略决策

孔明提议：敌军会分两队，由西方与北方进攻我军，目前只知部署在北方的其中一支部队的武将名为马岱，让我来使用奇门遁甲，让北方的两支部队陷入幻觉，在奇门遁甲术消失之前，他们都没有办法作战，然后赵云等人即带兵迎击西边的部队。

马超提议：刘备大人，马岱是我的亲弟弟，让我去说服他加入我军吧。



战术讲解

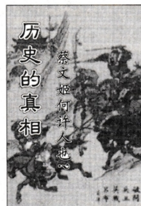
选择孔明的提议：想多赚一些武将能力经验的玩家建议你选择这个提议，战斗一开始孔明会施展奇门遁甲术将马岱与登涯的部队给消失（真的消失在战场上喔！），这时就不必移动孔明的部队。来看看赵云等人这边，他们的部队会按照原作战计划往西方前进，不知道各位有没有注意到，西边的三支敌部队全部都是蔡文姬！？原来她们三个都是假的，赶紧打倒她们，将赵云等人的部队调回孔明部队的上方与右侧，因为奇门遁甲术的效力也快消失了，而且蔡文姬会在孔明部队的右侧出现。

※战斗结束后，蔡文姬会带着马岱一起加入刘备军！

选择马超的提议：战斗开始的时候，马超会直接往北方的马岱部队前进，靠近马岱的部队后，会发生马超说服马岱加入刘备军的剧情，马岱加入后，会协助马超攻打登涯的部队。

回过头来看看刘备这边，等到其他的部队就定点要你下命令时，把所有的部队往西方移动迎击蔡文姬的部队（假的蔡文姬），接着让刘备的部队先移动到军粮库东边的位置等候，当西边的三支假蔡文姬部队被打倒后，真的蔡文姬部队会从军粮库东边出现，让刘备的部队与她交战，然后让马超前往支援，这样就可以轻松的过关。

※战斗结束后，蔡文姬会加入刘备军！



在史实上，蔡文姬本名蔡琰，博学有才辩，通音律，是东汉末年的女诗人。父亲蔡邕是著名的文学家和书画家，同时也是曹操的好友。董卓很器重蔡邕的才华，待他甚厚，每次宴会都让蔡邕弹琴助兴。蔡邕也常对董卓劝诫，不过董卓刚愎自用，并不常采纳蔡邕之言。公元192年，董卓被杀，蔡邕也受到牵连，被司徒王允逮捕下狱，众官感于蔡邕的才学，请求王允留他继续写完汉史，但王允并未听进去，仍然将蔡邕害死于狱中。

后来，董卓的部队李淮攻入长安大肆掳掠，见男人就杀，见妇女就抢，蔡文姬不幸被掳走。事后流落到南匈奴，半强迫地嫁给了左贤王，但庆幸的是，左贤王对蔡文姬十分疼爱，相处了十二年并生有两个儿子。208年，曹操念蔡邕无后，遂以金壁将她赎回，由于当时曹操势大，左贤王不敢不从，但仍要孩子留在南匈奴。临行时，幼儿抱住文姬的脖颈痛器，文姬肝胆俱裂，几次想走都忍不住回头张望。

蔡文姬回到中原后，由操亲自主媒把她许给了一个名叫“董祀”的都尉。他们夫妻之间的感情很好，董祀从不因为蔡文姬曾经在胡地生子而轻视她。不料，婚后董祀因为犯了死罪要问斩！蔡文姬亲自找曹操求情，她见到曹操时泪流满面，叩头请罪，言语悲哀，在场的众人都为之动容，曹操说：“事情虽可原谅，不过文状已经发出，怎办？”蔡文姬说：“名公有良马万匹，虎将如林，请快马鞭，救救垂死之命啊！”曹操很受感动，当场弄虚作假充赦免董祀死罪。

曹操听说从前蔡邕给了文姬4000多卷著作，可是由于颠沛流离都丢尽了，问她还记得否，蔡文姬说只记得400卷，她亲自默写了送去给曹操，400卷没有一字遗漏。

蔡文姬的命运坎坷，她以诗言怨，以诗言愤，写下了著名的“悲愤诗”，还有千古绝唱《胡笳十八拍》。蔡文姬的诗词情感深挚，文词流畅生动，其作品不但描写自己坎坷经历和不幸的遭遇，还流露出她深深思念儿子的哀吟，同时也反映了战乱中人们家破人亡、颠沛流离的凄惨景象。

第八战 分歧路线二

陈仓攻防战

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
姜维队	姜维	81	76	52	48	弩兵

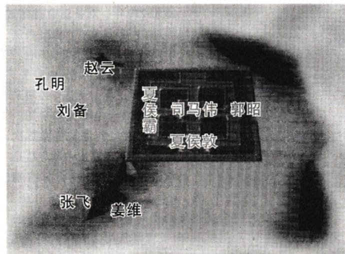
曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
司马伟队	司马伟	43	95	40	55	弩兵
夏侯敦队	夏侯敦	87	43	36	40	骑兵
夏侯霸队	夏侯霸	91	35	34	33	骑兵
郭昭队	郭昭	?	?	?	?	?



剧情陈述 中途介绍

刘备亲自率领主力部队前往攻打长安。不过，要攻打长安城，必须先通过陈仓城，曹军的军师司马伟领兵驻守在陈仓城门，打算以防守的方式，耗尽刘备军的粮食……





政略决策

赵云提议： 刘璋大人的部下严颜就住在这附近，让我去说服他加入我军，一起奋斗吧！(严颜加入刘备军)

张飞提议： 在成都有很多人非常仰慕我，没办法，就把这些人收为部下吧。(兵力上升 9、所有部队增加士兵约 900 人)

美三娘提议： 张飞的训练根本就看不出效果，士兵们各个叫苦连天，就让我来训练士兵吧！(武将的能力上升)

战略决策

孔明提议： 以刘备大人为主力，带领部队由西城门进攻，然后我带兵前往北城门以妖术制造出闹轰轰的杀戮声，让敌军以为有大军来袭，敌军势必会加派部队往北城门防守，此时赵云带着破城兵破坏防守较弱的南城门，进入陈仓城。

姜维提议： 让我乔装成赵云的模样攻打东城门，将敌军吸引过来，其余的部队分别攻打西与南城门，此时赵云再带着破城兵突破北城门，进入陈仓城。



战术讲解

选择姜维的提议： 这个作战计划还好一点，不过姜维的部队稍弱了些，当他在攻打城门时，也是会被郭昭与 司马伟的弓箭部队给射得士气低落，没两下就下课了(城门都还没攻到一半)。

建议一个偷鸡的作战方法给你，当赵云使用破城兵攻破北城门后，会发生司马伟发现中计的事件，此时赶紧将姜维的部队往下移动，让姜维的部队上前迎战，接着将赵云的部队移到东城门攻击站在郭昭后面的司马伟（不然姜维会被他的弓箭射到提早下课），而另一边的刘备就不用管他了，照原计划进攻西城门。

来看看攻打南城门的张飞，他攻城门的速度只比刘备慢一点，让他赶紧将守南城门的武将打倒，接着让他的部队进入陈仓城，然后往西城门前进。当张飞靠近西城门时，会发现一个埋伏在城门旁的部队，准备偷袭由城门进来的刘备军，让张飞攻击他，嘿嘿，变成刘备军偷袭你了。

选择孔明的提议： 如果你按照既定作战计划玩，定会发生两种状况，一是孔明攻城攻到一半就因为士气不足被强制退场（被司马伟的弓箭部队射到没士气），二是刘备与张飞站在西城门看戏，而美三娘攻破西城门后被夹在城门口，前有敌军，后有自己人挡路，结果可想而知(呜～好冷)。

教你一个偷鸡的方法，不过武将们得到的经验会较少，但可快速过关，并且让所有人生还，有兴趣的人可以试试，没兴趣的人就去慢慢的攻打硬邦邦的城门吧，只不过当你城门攻破时，孔明与美三娘的部队搞不好已经下课了……

※玩到这，突然发现一个奇怪现象，就是刘备攻城的速度超快！他的速度是美三娘攻城门时的五倍左右！本以为刘备的部队是步兵的关系，后来测试了孔明与赵云的部队，发现他们的步兵攻城速度并没有比刘备快，而张飞这位高武力的武将以及他的枪兵部队攻起城门来还比刘备慢一些，如果不是步兵或武力的原因，那这是怎么一回事咧？搞不好刘备天生就有攻城门的天份吧。

当孔明靠近北城门时，会发生孔明使用妖术的事件，接着等待赵云的部队到达南城门，然后赵云会使用破城兵瞬间攻破城门，接着会发生司马伟察觉到中计的事件。此时，赶紧让孔明的部队往西方撤退，当孔明离开城门后，嘿！神奇的事情发生了，司马伟开城门杀出来了！等司马伟的部队完全离开城门后，让孔明的部队调头攻击司马伟，妖术不用钱的全部送给他，两三下就把司马伟的部队杀得精光，此时美三娘还在嘿咻嘿咻的抱木椿攻城门咧。



公元219年，刘备据有益州、荆州等地，声势日盛，于是出兵谋取汉中以作为夺取中原的基地。长史刘晔告诉曹操："汉中若失，中原震动，大王休辞劳苦，必须亲自征讨"，曹操于是率大军亲征。继赤壁之战后，刘备与曹操首次爆发大战，而"定军山一役"乃是这场汉中争夺战中的一场前哨战。

这场战役的两位主角分别是刘备军的黄忠与曹军的夏侯渊，夏侯渊字妙才，一向被曹操任用为先锋大将，几乎所有的作战，都少不了他一份。但在"三国演义"中，却把这位身经百战的将军形容成一个不听张命之言、刚愎自用的笨蛋。《三国演义》中描述黄忠占领了夏侯渊的对山，夏侯渊不听张命劝阻，坚持出战；而黄忠则采纳法正"以逸待劳"之言，先按兵不动，等夏侯渊倦怠无备时，黄忠领兵迅速冲下山，声势震天，夏侯渊措手不及，就这样像呆瓜似的被砍成两断。

到底真相是否如此？从《夏侯渊传》、《三国志魏书》、《三国志蜀书》中，大致可以还原这场战役的概况。先是曹军在沔水南方的定军山与在对岸阳平的刘备对峙（这时曹操大军尚未到达）。接着刘备率军南渡沔水，烧毁曹军阵地外围的鹿角（"鹿角"是把带枝的树木削尖，半埋入地以阻截敌军闯入的防御工事），并击败在定军山东方屯札的张命，沿着山在南方登高；此时夏侯渊已派出一半的兵力去增援张命了，结果却发现刘备已在自己驻守的南方山顶上札营，便打算夺回高地，刘备则派黄忠出战，结果夏侯渊大败阵亡。从这里可以看出夏侯渊犯了兵家大忌！从山下往上仰攻，气势便已先输一截，再加上先前已分一半兵力去支援张命，难以跟刘备的优势兵力抗衡。或许夏侯渊想趁刘备尚未站稳脚跟之前，迅速抢回山头，但如此贸然进攻，正给了黄忠"居高临下"的优势，战败身亡并不意外。

分歧路线三

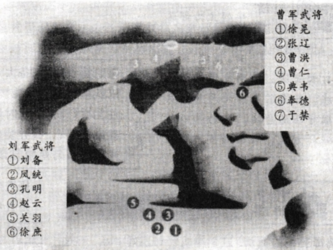
第九战 魏兴电击战

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
凤统队	凤统	41	93	27	35	弩兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
徐庶队	徐庶	?	?	?	?	?

曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
张辽队	张辽	95	46	48	46	枪兵
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵
曹洪队	曹洪	72	39	35	33	弩兵
典韦队	典韦	90	15	33	38	枪兵
徐晃队	徐晃	89	40	34	32	骑兵
于禁队	于禁	64	47	30	40	骑娘
奉德队	奉德	90	39	46	46	步兵




剧情陈述
中途介绍

刘备新自率领主力部队进攻防守较弱的魏兴，但魏兴的守将张辽可不是省油的灯，曹操最赞赏他的深思熟虑。张辽为了对抗刘备军，派出大量的刺客，使得刘备军在进攻魏兴的这一路上，小心翼翼，丝毫不敢大意。

刘备军行经一处竹林，遭遇到曹操军所派出来的刺客队，将其击退后，赵云赶忙通报刘备貂蝉身亡的消息，刘备当然不能接受这个消息，急忙召开军议……


政略决策

凤统提议：驻守在长安的徐庶，跟孔明是结拜兄弟，我去拜访他，相信他会加入我们的。（徐庶答应在战场上加入刘备军）

关羽提议：让我去找以前跟我一同作战的弟兄们，他们应该会加入我们的。（兵力上升9、所有部队士兵增加约900人）

姜维提议：我们可以散布假消息，说刘备军的主力部队正要前往攻打陈仓城，这样一来，曹操必定会调魏兴的部队赶往支援，这样魏兴的曹军部队就会减少。（张辽派兵前往陈仓支援，曹操军士兵数量减少10%）

战略决策

关羽提议：只要大哥你能够到达山顶，我们这仗就算胜利。我想，我们可以事先放出假情报，说我们要从右侧山道攻顶，让敌军将兵力集中在右侧，然后我们再经由左侧较空旷的平原集中攻击守备较弱的哨站。

赵云提议：我的计划跟关羽相反，我们放出假消息，说我们要从左侧的山道攻顶，而实际上我们是要走右侧的森林进行攻顶，因为左侧过于空旷，走右侧的森林比较隐密。

凤统提议：既然要散布假消息，那何不听听我的计划，就散布说刘备军的游击部队已经在攻打长安，让敌军派遣一部分的兵力赶回长安支援，然后我们再兵分二路，直攻山顶！



战术讲解

这关的地形实在是相当险要，要是你依照作战计划，让部队自己移动前往指定地点（三个作战计划都一样），那一定会发生塞车状况，而且是大塞车。因为当部队移动到上方的哨所时，会进入攻城门的状态，此时后面的部队会一直靠过来，最后的下场是攻城门的人被敌军打死在门口，而后面的人却一点也帮不上忙。

此时就要耍点小手段，让其中一支部队先上前攻城门，然后将其他部队安置在城门的左右侧（注意！要留一条路让攻城门的部队能够撤退，并且不要太靠近城门，不然会进入城门战）等城门毁损约一半时，让攻城的部队往后退，此时守城的敌部队会开门追出来（如果没有就再攻一下城门），等敌军部队完全走出城门时再一起上前进行攻击，太早攻击会变成城门战，武将的特技会无法使用喔！安排的好，会形成我军三支部队攻打一支敌部队喔！而敌军会排队出来送死。呵呵，赚了不少经验值。

第十战 武昌之战

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
马超队	马超	90	36	40	28	弓骑兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵
美三娘队	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵

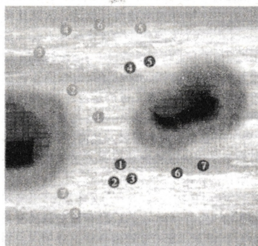
孙权军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
孙权队	孙权	72	74	44	46	步兵
吕蒙队	吕蒙	77	75	31	37	步兵
鲁肃队	鲁肃	40	82	35	38	弩兵
周瑜队	周瑜	70	90	40	43	步兵
太史慈队	太史慈	87	38	36	42	弓兵
甘宁队	甘宁	92	25	38	40	弓兵
陆逊队	陆逊	75	78	27	32	弩兵



剧情陈述 开场介绍

攻下长安的刘备军，已经渐渐逼近曹操，有鉴于此，曹操想了一个计谋，挑起孙权与刘备的战火。孙权听了曹操的话，害怕刘备打倒曹操后，下个目标会变成他，于是先下手为强，起兵攻打刘备。





政略决策

凤统提议：被关羽从盗匪手中所救出的商人们，为感谢关羽的救命之恩，送了一批赤马来当做谢礼，我们把这批赤马，交付给关羽组成赤马部队吧。（关羽队升格为赤凤队）

孙丽提议：连续几场尝到败仗的曹操，我想他们一定会加强军备，随时都有可能会展开反击，为了预防，我们要加强训练士兵！（武将的能力提升）

赵云提议：刘备大人，在这长安的周围，出现了吃人老虎，严重的危害到此地居民的安全，让我去铲除掉这些吃人虎吧！（赵云勇名上升 10、士兵增加 1000 人）



剧情陈述 中途介绍

攻下长安的刘备，正在等待时机，准备进攻许昌。另一方面，遭到曹操挑拨的孙权，大举兴兵进攻荆州，虽然荆州守将关羽奋力的抵抗，但还是敌不过孙权的大军；得知消息的刘备担心关羽的安危，因此独自带兵前往支援！

战术讲解

大家还记得船战最重要的事情是什么吗？是包围喔！只要好好的运用“包围”这个计划，三两下就可以让对方士气快速下降。举个例子，一对一的船战，大概要打8分钟，如果加上一个部队来包围敌军，可缩短到5分钟，要是两个部队来进行包围，不用3分钟就叫敌军士气低落，下课休息喽。(要是我军被包围，下场也是一样)

战斗一开始，让关羽的部队往刘备的方向跑，就算被逮住，进入战斗画面，还是要赶紧让关羽脱离战斗，要不然，关羽会被敌军包围外加弓箭部队伺候，不用一分钟就下课了……

当关羽逃到刘备的周围时，张飞也差不多快登场了，此时让张飞、刘备以及关羽各自对抗一个敌人，接下来我方的其他的武将会陆续登场（登场位置请参照地图），让后来登场的武将进行包围吧！接下来的作战应该不用多说了吧，围起来扁他！

历史的真相 赤壁之战无关蒋干



在《三国演义》中，赤壁之战除了曹吴两军在长江的浩大船舰战之外，还有蒋干与周瑜之间精采的谍报战。蒋干在《三国演义》中是曹操帐下的幕宾，战前两次自告奋勇渡江去游说周瑜并且打探军情，结果两次都被周瑜巧妙地利用。第一次是去向周瑜说降，结果被周瑜将计就计，故意让蒋干发现伪造的曹营水军都督·蔡瑁、张允私通吴国的书信，结果曹操误中了离间之计，在盛怒之下不假思索便斩了蔡瑁、张允。第二次，蒋干又渡江去探听黄盖欲降之虚实，结果又被周瑜设计，让他与庞统“不期而遇”，蒋干将庞统请至曹营，使曹操接受了庞统的“连环计”，种下了赤壁败战的前因。然而，蒋干是否真如书中所说的像个小丑一般被周瑜玩弄于手掌之中？本文将探讨此一事件的始末。

在历史上，三国时代确实有“蒋干”这号人物，也确实有蒋干见周瑜此事。然而，与《三国演义》中所记载的其人其事却与史实差异颇大。蒋干见周瑜一事记载于《江表传》，但此书并未言明确切的时间，唯《资治通监》中有记载此事发生在建安14年(公元209年)。也就是说两人相见的时间是在赤壁之战后的第二年，而且次数只有一次，并非演义中所说的“两次”。

《江表传》中描述说，赤壁之战周瑜大败曹军，让曹操对周瑜十分佩服，曾说：“孤不羞走(我败在周瑜手下并不觉得是耻辱)”。当时，虽然曹军北撤，但在荆州北部仍驻有军队。第二年周瑜又打败曹仁，夺取江陵，使曹操更是对周瑜刮目相看，忌惮有加。曹操以为周瑜年少，易于用官爵、金钱打动，于是密秘派人到扬州请蒋干出马去游说周瑜归降。

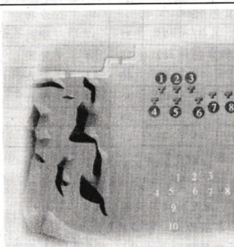
蒋干，字子翼，九江人，仪表出众，尤以口才见长，江淮一带无人能出其右。周瑜闻蒋干来访，已猜出其来意，出帐迎接便先发制人说：“子翼好辛苦啊！远涉江湖，是为曹操做说客的吧？”一看被周瑜一语道破，蒋干连忙圆谎说：“我与您是同乡，好久没见，听说您功绩辉煌，所以特地来叙叙旧，怎么说我是说客呢？”。之后周瑜带着蒋干巡视军营，并设宴款待。席间，周瑜对蒋干说：“大丈夫为人处世，若遇知己之主，当外托君臣之义，内结骨肉之恩，言行计从，祸福与共。假使苏秦、张仪更生，郦食其再世，我犹要抚其背而折其辞，岂足下能够移我意乎？”。蒋干只是微笑，终未为曹操发一言。

蒋干回去之后，回报曹操说周瑜意志坚定非言辞所能打动，让曹操从此更是看重周瑜，并在周瑜有生之年未再出兵东吴。在史实上，蒋干是江淮地区的名士，并非曹操帐下的幕僚。虽然说降不成，但仍不失风度，而《三国演义》中描述蒋干盗取蔡瑁私通东吴信件以及两度被周瑜愚弄，虽是为了制造小说上的效果，但实是有辱蒋干一代名士之风范。

第十战 蜀魏决战

曹操军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
曹操队	曹操	86	75	55	52	骑兵
司马伟队	司马伟	43	95	40	55	弩兵
夏侯霸队	夏侯霸	91	35	34	33	骑兵
张辽队	张辽	95	46	48	46	枪兵
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵
于禁队	于禁	64	47	30	40	骑娘
奉德队	奉德	90	39	46	46	步兵
程育队	程育	35	88	31	32	弓兵



※战斗开始后，曹操会退守到军粮库旁

刘备军
①张飞
②关羽
③凤统
④关三娘
⑤孙丽
⑥刘备
⑦黄忠
⑧赵云
⑨孔明
⑩马超

曹操军
①司马伟
②曹操
③曹仁
④程育
⑤夏侯霸
⑥张辽
⑦奉德
⑧于禁

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
马超队	马超	90	36	40	28	弓骑兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵
黄忠队	黄忠	87	40	31	45	弓兵
凤统队	凤统	41	93	27	35	弩兵
美三娘队	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵



剧情陈述

开场介绍

打倒孙权的刘备，接管了孙权的领地，另一方面，曹操弃守洛阳，将所有的兵力集中在许昌，为即将到来的最后决战做准备……



政略决策

孔明提议：众多的人民希望刘备大人能够创造一个和谐的新世界，人民们献上粮食，希望刘备大人能够收下人民的一番心意。(粮食上升 11、我军士气上升 5)

关羽提议：终于到了决战的时刻！此战曹操他必定会全力以赴，我觉得我们要赶紧募兵，增加我军的军备才是。(兵力上升 10、各部队士兵增加约 1000 人)

凤统提议：稳当的训练计划，可以让训练达到意想不到的效果，这次就交给我来训练吧，请大人拭目以待。(武将的能力提升)



剧情陈述

结尾介绍

刘备率领全军进攻许昌，此时曹操对着领地内发出召集令，带着所有的部队迎战刘备，两军对垒，天地异变……

为了明日的最终决战，刘备召开军议询问众人的意见，此战众人齐心，以“决战之阵”与曹操对决。

经历一阵苦战，刘备军打倒了曹操，获得了胜利，刘备终于将貂蝉救回，而遭孔明击退的卑弥呼(ヒミコ)，听说向东渡海到了一个岛国上。刘备统一天下，创作了一个新的时代。

历史的真相 卑弥呼何许人也

在本游戏中登场的女妖术师“卑弥呼(ヒミコ)”究竟是何许人也？她是以日本上古时代邪马台国女王“卑弥呼”为蓝本所设计的。

根据《魏志倭人传》记载，日本于三世纪时约分为三十余国，其中以邪马台国为中心，也最为强大。邪马台国的女王称为“卑弥呼(ヒミコ = himiko)”，卑弥呼“事鬼道、能惑众”，终身没结婚，以咒术来统治诸国；而且，卑弥呼“有男弟佐治国”，这表示卑弥呼是属于宗教领袖，而其弟才是政治领袖。

239 年，卑弥呼派遣使者经朝鲜赴魏国，赠送给曹操奴婢十人及布匹，获曹操亲赐“亲魏倭王”的称号与金印、铜镜等物。后来，卑弥呼在与南边的狗奴国发生激战时死去。

但是，《魏志倭人传》中多达 2 千字对于邪马台国的描述与现今日本考古学者的发现之间充满了不少矛盾，而且从邪马台国到日本第一本正史《日本书纪》(西元 720 年完成)中间的这段期间，可谓是“日本的历史空白期”，就连中国的其他历史文献也没有记载，因此早期的记载难免让人怀疑其真实性。目前，关于“邪马台国”的历史，在日本和考古界也是争论不休，根据在九州所挖掘出的吉野里遗址和在畿内(京都附近)发现的大量三角绿神兽镜，而形成邪马台国位于日本九州或是畿内这两个派别学说，但仍无决定性的证据。也有学者提出“邪马台国根本不是国名”的说法。

唉！终于完成了。做完这个攻略就像重新打完一遍《决战 2》那么劳累。

虽说《决战 2》怎么看来，都是对中国历史的一次嘲弄，但如果单纯作为一款游戏，尤其是一款不错的游戏来说，她还是有不少突破点的。但为了明辩是非，365 特意查阅了一些书籍，为大家补充了一些我熟悉的三国事件真相，以图在朋友们观看这个攻略的时候，能够了解三国时代历史的真正面目，而不是光顾着玩，连老祖宗的样子都不要了。

在玩这款游戏时，我经常要把自己从三国时代中跳出来，把青春俊美的刘备看作是草雉京，把英俊冷酷的曹操看作什么柴舟(难道从兄弟之争演变成了父子争斗了？)之类的，这样就可以把他们动不动飞身上天，火光四射这些难以理解的现象看得很平常稀松喽！



游戏点评

GAME BAR

~新作、名作、怀旧作全部收录~

热上加热……

真不知道这期该写些什么好，或许是该说的话在首页都说过了，到了自己的这个栏目里却突然有点“陌生”。现在大家拿到这期杂志已经是8月了，玩“FF10”了吗?下个月还会有“寂静岭2”和“皇牌空战4”，真是对PS2玩家资金与自信的挑战啊！当然，更重要的还是同月发售的NGC啦，谁会在第一时间买入呢?至于风林嘛，正在计划着一项伟大的“工程”，相信不久大家就会从“闯关族的家”中知道了。



天气热，雨水多，苍蝇蚊子……噢，对不起写错了，应该是——天气热，游戏多，这个9月别错过！

或许9月14日将是震撼游戏界的一天！



2000年7月7日 —— 发售日

最终幻想Ⅸ —— 中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ —— 外文原名



—— 游戏图片

机种:PS 厂商:SQUARE
类型:RPG 对应:震动柄、PDA —— 其他咨讯

评分规则

游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为10分。



2001年5月25日

快打旋风 ONE

FINAL FIGHT ONE



机种:GBA 厂商:CAPCOM
类型:ACT 对应:对战线

小天天

本作和街机完全一样，可以两人同时游戏，但最令人兴奋的是游戏不会延迟。打起来十分爽快，虽然是横向动作游戏的元祖作品，仍然达到了非常高的完成度，可以说比超任版还好。本作中加入的新要素——战斗点数，虽然只是小小的附加要素，不过可以让人有重复玩的动力。

8	8	8	7	8

SPIKE

超任版被省略的要素又复活了，不只是完全移植，还加了新要素。最重要的是，一个画面上有6个人竟然还不会延迟，自动纪录的功能是针对携带型游戏机的设计，十分亲切。不论是过去玩过或没玩过的人都会感到很有趣，不会让人感觉这是一款旧作。如果其他公司要作复刻游戏的话，应该要学习CAPCOM的精神才对。

8	7	8	9	8

黄金莱因

角色很大，画面也很漂亮，但不是完全移植，每个部分(画面、文字及系统等)都重新制作，这些虽旧但却又是新的东西让人感觉很不错。而且又可以两人双打，追加隐藏的要素也让人能有重新再玩的欲望。以复刻游戏来说算十分成功的作品。

7	7	7	7	7

2001年5月24日

尤多娜英雄战记

ユトナ英雄战记



机种:PS 厂商:ENTER BRAIN
类型:S·RPG 对应:震动手柄

小天天

虽然它更换了名称，可是知道的人一眼就可说出它就是“火炎纹章”的系列游戏。跟以往一样，“尤多娜”的最大魅力就在于它波涛汹涌的故事结构、美丽的人物角色、以及紧张刺激的战斗了。说到战斗，除了画面更加的华丽之外，还增添了新的“技能”要素，感觉更加有魄力(曾被弓手1回射击8次…)。不过人物太多这点仍然是没有改变，想要每个人都练得很强是不太可能的。

7	8	8	9	9

SPIKE

这是款相当正统的S·RPG，不论是在移动、战斗甚至是装备、兵种相克……等等，都令人有非常怀念的感觉。游戏的角色非常多，而且画面很漂亮，所以相当地耐玩，不过比较难过的一点就是关于新伙伴的收入，因为不知道要派谁去说服敌人以收为已用，所以往往会重新再将该关玩一次，这就有点累人。另外还有一个重要的地方，那就是死掉的同伴不能复活，因此玩起来还真得步步为营，一点都不能大意。

8	7	10	9	9

黄金莱因

老实说，最初得知此游戏要推出时从没想到会如此出色。当时以为这个游戏不过是个火纹的模仿类作品。当实际玩上这个游戏后才发觉这的确是火纹的正统继承者。不光事剧情一如既往的优秀，在各种隐藏要素的设定上也是更上以层楼。本作的确为PS画上了完美的句号！

9	10	10	10	10

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

2001年5月31日

疯狂出租车 2

CRAZY TAXI 2



机种:DC　厂商:SEGA
类型:RAC　对应:震动

小天天

和前作比较，一些过度离谱的东西作的更加"合理化"，游戏的完成度也向上提升。街道还是以纽约作为蓝图，但是地图变化不大算是美中不足的一点。"疯狂跳板"用起来固然是很爽，但是原来利用斜坡或阳台来跳跃也不错。而且小游戏也比前作更好，算是DC上非常出色的爽快游戏。

42

8	9	8	9	8

SPIKE

以载客为名进行破坏行动，在街道上横冲直撞，然后收取金钱。操作非常简单，说是赛车游戏还不如说是动作游戏还比较接近。只要按下跳跃钮，车就会噢的飞过障碍物，快感十足。"疯狂金字塔"的系统设计，刚开始时十分简单，但是会越来越难，一旦迷上就会连时间都忘记了。全部过关之后还会出现新的选项，这下可得加油练习了。

41

9	8	8	8	8

黄金莱因

因为追加了"疯狂跳板"，变的越来越不像赛车游戏了(笑)。因为如此，可以去的地方大幅增加，相对地图和探索的乐趣也大为增加，可以说比前作更刺激。这次增加了2~4人的团体乘客，由于目的地皆不相同，因此有效率的绕遍所有的目标变的很重要。音乐也一样很不错，锻练特定的技巧来满足条件，以提升等级的"疯狂金字塔"设计，也让人手汗直冒，欲罢不能。而且加上需要冲刺的地方很多，R钮会比较容易损坏。

40

8	8	8	8	8

2001年6月7日

魔剑爻

魔剑爻



机种:PS2　厂商:ATLUS
类型:ACT　对应:震动柄

小天天

本作比起DC版，不论是操纵性、画面表现或是声音演出等都大幅的提升，视点也可以切换，因此可以说是移植得相当成功。加上剧情部分完成度相当高，玩起来可以说是相当流畅。在战斗方面，从第三人称视点来看，玩起来也有不同的乐趣（至少不会头晕），不论是首领还是小喽罗，只要攻击快，就可以轻松的获胜。之前对DC版不满的地方可以说都改善了，因此喜欢本作却不满DC版表现的朋友绝对值得一试。

37

7	8	7	7	8

SPIKE

可以自由操作不同的角色进行战斗，而且还可以针对不同的对手来调整角色和战斗方式的设计，算十分的新颖有趣。但只仅限于对付中首领以上的角色，当被小喽罗围殴的时候可就一点都不爽了。本作比较特殊的部分应该算是"耳机专用音效模式"，如果使用比较好一点的耳机，效果之棒让人为之一惊。

43

8	8	9	9	9

黄金莱因

本作是从DC版上移植过来的，虽然没有玩过DC版，不过移到PS2上之后完成度可以说是相当的高，不论是人物的动作还是影片效果都很不错，只是玩起来难度有点高。另外画面虽然很漂亮，不过人物却有点粗糙，关节部分像玩偶一样，有点可惜。不过音效却十分让人惊讶，有高档音响设备的玩家可以试试。

37

7	9	7	7	7

2001年6月21日

蚊

蚊



机种:PS2　厂商:SCEI
类型:ACT　对应:震动

小天天

看到这款游戏时，第一个念头就是"实在太有创意了"，与其说是动作游戏，倒有点像是变形的飞行模拟游戏。在老头的秃头上盘旋，攻击睡着女人的大脚等，实在是太有趣了。山田家的背景可以说蛮写实的，以蚊子的视点来观察他人的私生活也是相当有趣。难易度适中，但是操作起来不太容易上手（毕竟是蚊子不是飞机），需要多练习。而本作最大的缺点，就是在"吸血点"出现之前不能采取行动，只能在屋子里乱绕，自由度不够。

32

7	6	6	6	7

SPIKE

以蚊子为主角，让玩家体验人人厌恶的"蚊子"的另类生活。飞近超巨大的人类，在身边绕来绕去，十分有趣（就像贴近巨大战舰一样刺激）。但是房间中的其他有趣要素或辅助道具实在少的可怜，大部分时间就只能飞来飞去加吸血而已。既然点子这么好，为什么不把内容作丰富一点呢？真是太可惜了。

34

6	6	7	8	7

黄金莱因

虽然主题和内容都相当不错，不过游戏整体的设计不太亲切。操作不太容易，只要稍微被打到或喷到，马上就完蛋。体力回复的心容器和环都很小，位置看不清楚。虽然去逗人类而后逃跑相当刺激，不过除此之外好像就只能吸血而已。内容不够丰富，虽然创意够，但是设计不足，让人惋惜。

29

6	5	6	6	6

2000年5月10日

东京巴士指南

东京バス案内



机种:PS2　厂商:SUCCESS
类型:SLG　对应:震动

小天天

我向广大读者推荐这款游戏至少三次以上。此款殿堂级游戏不但需要玩家"左脑右脑全开"地进行复杂操作，很多时候它也像纯RAC一样需要用到玩家的"反射神经"。画面绝对一流，创意简直是没话说，所有的细节，都围绕着公车上所发生的一切。有机会大家乘巴士时，请坐在离司机最近的地方，看看司机的操作以及风档外的景色特别是其他车子的动态，就知道天语所言不虚了。

46

9	9	10	10	8

SPIKE

从巴士的驾驶座所看到的外面风景还蛮不错的，在背景的设定上给人一种很干净的感觉，在现实生活中也存在的道路上开着公交车，不论是早上、晚上或是各个时间带的交通状况都不相同，即使在同一条道路上行驶也会因时间的不同造成难易度不同，是喜爱"电车"系列的玩家也会爱上的一款SLG，与速度无关，一边慢慢地驾驶一边欣赏路上的风景，真是悠闲。

40

7	7	8	9	9

黄金莱因

不论是法定速度、或是交通规则都是要严加遵守的喔！甚至是车门的开关，与一般同类型的游戏比起并不会那么激烈，而驾驶的路线，不论是台场或是新宿等等都是真实存在的路线喔！除了一般的路线之外，说不定还会有一些隐藏要素呢！玩过"电车"系列的玩家一定会有兴趣的。在行进方面，因为远处的大楼有时会突然出现，这可说是小小的缺点，不过还是值得一玩的好软件喔！

38

7	7	8	8	8



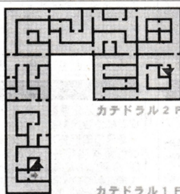
PS复刻版"真·女神转生"流程(附地图)

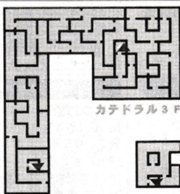
混沌路线

(1) 到品川3F大圣堂打倒六翼天使再回到命运乐园找艾琪德娜,回答问题时YES会保持混沌路线,选NO则回到通常路线。
(2)从命运乐园南方的桥进入**カテドラル**,在混沌街遇到混沌英雄(第二位同伴)。
(3) 到分布在上野、池袋、涉谷、品川的四天王之馆打倒四天王(先打倒四天王也可以)。
(4)回到混沌街找混沌英雄(**カオスヒーロー**),此时会发生大洪水。
(5)到地图左方的房间帮助大乌龟(**カメ**)。
(6)再去找混沌英雄谈话。
(7)离开混沌街在水边坐大乌龟前往新宿都厅。
(8)在都厅右方48F找到天魔**ラーヴァナ**并让他加入。
(9)在都厅右方48F打赢魔神**ヴィシュヌ**。
(10)在**カテドラル** B1F中心部找到混沌英雄。
(11)到**カテドラル** B6F找路易·赛法打听关于西之岛的情报。(到西之岛找到**ベルゼブブ**加入成为仲魔)
(12)在**カテドラル** B7F遇到混沌英雄拿到**ベリアルの壶**。
(13)于**カテドラル** B8F阿斯拉王(**アスラ王**)处获得恶魔戒指的情报(**デビルリング**)。
(14)到**カテドラル** B4F亚力欧克(**アリオク**)处拿到**アリオクの牙**。
(15)**カテドラル** B3F中央部分拿到**アスタロトの羽**。
(16)到**カテドラル** B2F左边中央部分的房间取得**スルトの爪**。
(17)将材料交给阿斯拉王作成恶魔戒指。
(18)在**カテドラル** 2F左下方的部分打败**ウリエル**。
(19)打败**カテドラル** 3F右上方的**カブリエル**。
(20)打败**カテドラル** 4F北方部分的**ラファエル**。
(21) 在**カテドラル** 7F米迦勒之门(**ミカエルの扉**)打倒神圣英雄(**ロウヒーロー**,第一位同伴)。
(22)打倒最后头目—大天使米迦勒(**ミカエル**)。

神圣路线

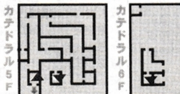
(1)拒绝艾琪德娜的请求,将艾琪德娜打倒。
(2)到品川3F大圣堂遇到六翼天使,向神宣誓效忠。
(3)由品川向**カテドラル**前进,在入口附近遇到神圣英雄(**ロウヒーロー**,第一位同伴)。
(4)到位于涉谷、品川、上野、池袋附近的四天王之馆打倒两名以上的四天王。
(5)再回神圣街去找神圣英雄一次,此时发生大洪水。
(6)到神圣街右边的房间帮助大章鱼(大**タコ**)。
(7)到新宿都厅左方48F北边房间找到**ヴィシュヌ**。
(8)在新宿都厅右方48F打倒**ラーヴァナ**和**インドラジット**。
(9)和神圣英雄在**カテドラル** 1F相遇。
(10) 找到位于**カテドラル** 2F左下方房间的**ウリエル**并加入仲魔。
(11)让位于**カテドラル** 3F的**ガブリエル**加入仲魔。
(12)在**カテドラル** 4F找到仲魔**ラファエル**。
(13)在一次于**カテドラル** 8F找到神圣英雄。
(14)到巢鸭星象馆45F拜托合体大师(合体**マスター**)做出天使戒指(**エンゼルリング**)
(15)打倒**カテドラル** B2F的**スルト**。
(16)打败**カテドラル** B3F的**アスタロト**。
(17) 打败**カテドラル** B4F的**アリオク**。
(18) 在**カテドラル** B6F找到路易·赛法得知西之岛的情报。
(19) 在**カテドラル** B7F阿斯拉王之门(**アスラ王の门**)前打倒混沌英雄(**カオスヒーロー**)和莉莉丝(**リリス**)。
(20) 打倒阿斯拉王。

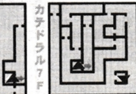


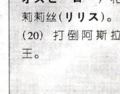












通常路线

(1)拒绝艾琪德娜的请求并将之打倒。

(2)在品川 3F 大圣堂拒绝六翼天使的请求并打倒六翼天使。

(3)从银座 B3F 前往**カテドラル**。

(4)在**カテドラル** 1F 找到神圣英雄和混沌英雄与之交谈。

(5) 到位于涉谷、品川、上野、池袋附近的四天王之馆打倒全部的四天王。(打倒全部四天王可以在发生大洪水后于皇居捡到最强的将门之刀,另外可以在四天王之馆捡到最强的防具)

(6)回到**カテドラル** B1F 找神圣英雄和混沌英雄,此时发生大洪水。

(7)在神圣街右端帮助大章鱼,于混沌街左端帮助大乌龟。

(8)到新宿都厅右方 45F 打倒,**ラーヴァナ**和**インドラジット**。(先到都厅左方 45F 也可以)

(9)打倒都厅左方 45F 的**ヴィシュヌ**。

(10)回到**カテドラル** B1F 找神圣英雄和混沌英雄。

(11)打倒**カテドラル** 2F 的**ウリエル**。

(12)打倒**カテドラル** 3F 的**ガブリエル**。

(13)打倒**カテドラル** 4F 的**ラファエル**。

(14)在**カテドラル** 7F 打倒神圣英雄。

(15)到**カテドラル** 8F 打倒米迦勒。

(16)打倒**カテドラル** B2F 的**スルト**。

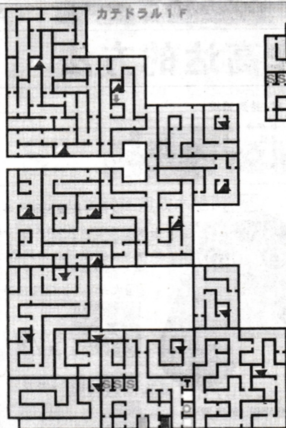
(17) 打倒**カテドラル** B3F 的**アスタロト**。

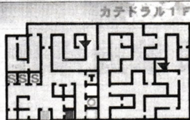
(18) 打倒**カテドラル** B4 的**アリオク**。

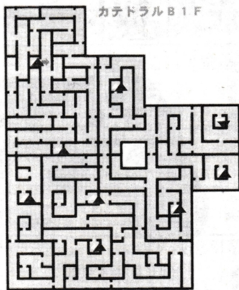
(19) 到**カテドラル** B6F 向路易·赛法打听西之岛的情报。

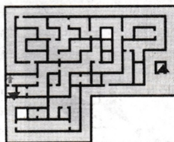
(20) 在阿斯拉王之门前打倒混沌英雄和莉莉丝得到**ベリアルの壶**。

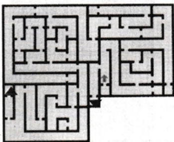
(21) 于**カテドラル** B8F 打倒阿斯拉王。

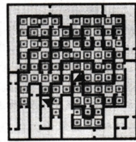




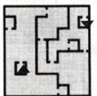












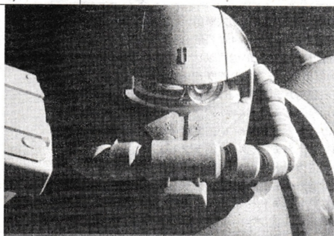




真·女神转生

- ●PS 用
- ●类型:另类 RPG
- ●公司:ATLUS
- ●价格:4800 日圆
- ●发售:2000.5.31

本作来自真·女神转生系列的第一作(FC),ATLUS 重新将其在 PS 上包装一番,并以低价发卖,其用意为何,不得而知。



MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达

機動戦士ガンダム

PS2
- ACT ■ BANDAI
- 2000.12.21
- 6800 日元

文/莱因 MKII 责编/莱因总帅

STEP1 操作方法 必须掌握操作高达的方法

L2 键/目标锁定

锁定区域内出现敌机按 L2 键就可以锁定敌机。再按一次则可以解除锁定。



R2 键/特殊系统

与□键配合可以使用副武器，与△和○键配合可以呼叫友军机体进行援护。



方向键控制机体移动

以下是控制高达移动的按键，其中最重要的是左右横键的运用。如果使用得当在战斗中可以得到非常好的效果。

↑…前进　↓…后退

←…左转　→…右转

L1、R1…左右横向移动

SELECT…步行奔跑切换





由各种按键控制战斗

这里所介绍的按键是直接控制战斗用的重要按键。一定要熟练掌握它们的功能，否则必将在战斗中陷入混乱。

□攻击



○盾防御



△武器切换



×跳跃

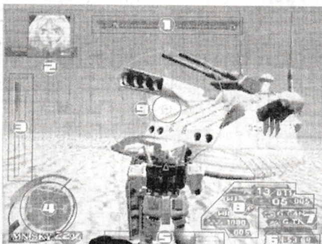


左类比键/镜头切换

按下左类比键就可以将视点改为正面。不过对战斗没有什么帮助。

右类比键/角度调节

按下右类比键就可以调节锁定区域的角度。对空战很有用。



1、方位计

自机方向表示，并且显示敌人与自机相对位置。

2、通信画面

将通信对象显示在画面上方，通知自机状况。

3、高度计与能量计

表示机体离地面高度和引擎温度。

4、雷达

显示自机周边敌我状况，受干扰时无法显示。

9、锁定区域

当敌机进入该区域就可以按 L2 键锁定攻击目标。

5、耐久计

表示自机受损害程度，越短表示耐久力越少。

6、记时器

记录开始任务到现在所经过的时间，对评定有影响

7、僚机情报

表示僚机耐久力量，表呈深红色则僚机耐久为 0。

8、武器状况

表示自机主副武器种类残弹，是必须注意的数据。

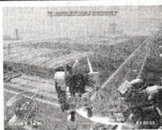
STEP2 战斗技巧 熟练的技术是过关的必要条件

1、快速转身

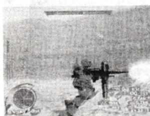
由于敌人是从各个方向袭来。所以有的时侯会从后方突袭高达，此时用普通转身通常会因为过于缓慢而被敌人格斗武器重创。如果在转身时间配合右类比摇杆的话可以提高1秒的转身速度。有时候这1秒可是决定胜负的。



←若是被渣古从背后下黑手的话，就算是高达也吃不消。



←如果转身迅速的话就可以准确的回避渣古的攻击并给其反击。



←这是普通的射击，威力不高。但可以移动射击，命中度高。



←特殊攻击虽然威力奇大，无法锁定目标命中极低。

2、特殊攻击的发动时机

特殊攻击的威力极大，通常可以出现一击必杀的效果。但是不能锁定攻击目标使其命中率相当低。其实发动特殊攻击的时间是在中距离，敌人拔出格斗兵器时发动，当敌人靠近时发射。熟练掌握后可以轻松的一击必杀敌人杂兵。

STEP3 作战心得 只有经验丰富才能成为高手

1、灵活运用战术地图

由于高达的雷达受米诺夫斯基离子的干扰，无法准确的显示敌人的位置。所以要靠按START键呼出战略地图确认敌人的位置，否则无法及时赶到目标地点，或发现附近的敌人。



↑在地图画面上可以确认友军、敌军和攻击目标。

2、靠近敌人前必须盾防御



↑一般被重武器击中八次盾就会毁坏，一定要灵活运用。

当发现远距离目标准备靠近时一定要进行盾防御，否则容易受到敌人远程攻击的伤害。不过盾是有一定耐久度的，如果承受了过多的打击就会令盾损坏，所以在与BOSS战斗前最好不要让盾损坏。

3、紧急回避要充分利用

后期的敌人有时会使用强力格斗兵器对高达进行冲击斩，此时用盾防御很可能造成盾损坏。最好的方法就是迅速按←← 或→→来高速闪避。而且敌人的光线兵器非常强力，能够取消高达的攻击动作。也就是俗称的硬直时间。所以能否熟练掌握回避将直接左右战况的发展。



↑有些敌人的攻击力异常强劲，如果用硬拼绝不是对手，紧急回避就成为一个重要防御手段。

4、时刻注意引擎温度



↑虽然紧急回避与前冲都是非常有用的战斗技巧，但是会使引擎温度激增。所以平时要少用特殊行动。

由于引擎温度过高后，机体无法闪避前冲和跳跃。如果此时与敌王牌机师接触，很可能被其击落。因此在接触敌人前将引擎的温度降到最低。如果没有机会则应当用盾做掩护躲到掩体后面躲避敌人的攻击，同时让引擎温度随时间下降。此外根据机体不同引擎散热也不同，要灵活掌握。

5、注意主力射击武器的残弹

不管是光线步枪还是高能火箭炮，都有一定残弹数量，当枪膛中的弹药发射完毕后就需要一定装填时间，此时无法用该武器继续攻击，如果在与敌人接触时无法做远程攻击，自然非常被动。所以在接触前一定要将枪中所剩无几的残存弹药发射干净，重新装填完毕后再迎战敌人。



←没有有远程武器对付ドム这类闪光弹攻击的机体是很危险的。

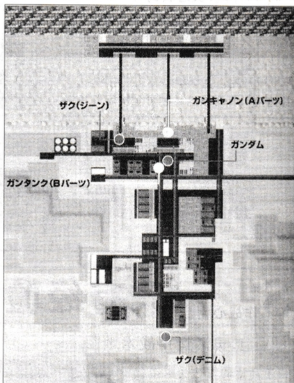
装弹时间

光线步枪：15秒
SP步枪直击：40秒
高能火箭炮：12秒
SP火箭炮直击：40秒
头部机枪：15秒

STAGE1 完全攻略 高达立在大地之上(ガンダン大地に立つ!!)

战斗地区:殖民地 SIDE 7
胜利条件:敌军全灭
失败条件:高达(ガンダン)击破
敌军主战力:MS-06
敌军角色:吉恩(ジーン)、迪尼姆(デニム)
我军主战力:RX-78-2
建议武装:本关武器不能更换武器

战区地图



战略指引

本次战斗所能使用的武器只有巴尔干炮(バルカン)跟光束剑(ビ-ムサ-ベル),所以近战斗是必须的!敌人只有两台渣古 II(ザク II),要获得胜利并非难事,新手玩家可以在这一关先习惯操作方法!进入战斗模式后,先前去攻击西北方的 MS-06F。将敌机击破后便会有事件发生,另外一台 MS-06 便会出现在附近。打倒它后便能获得胜利!

重点指引

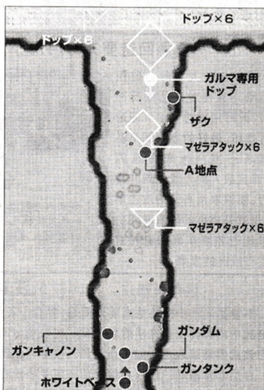


如果先击倒了ジ-ン,则会发生与原作相同的情节。デニム会进行突击,此时与他近身格斗要千万小心。最安全的打法就是多用特殊斩和跳跃斩迅速击倒他。

STAGE2 完全攻略 战场是荒野(战场は荒野)

战斗区域:荒野
胜利条件:夏亚(シャア)专用渣古 II 击退
失败条件:ガンダン被击破或 WHITE BASE 击破
敌军主战力:MS-06J、MS-06S 赤(夏亚专用机)、DOPP、DOPP 赤〈加尔玛专用机〉、MAGELLA
敌军名将领:夏亚(シャア)、加尔玛(ガルマ)
我军主战力:RX-78-2、RX-75、RX-77、WHITE BASE
建议武装:BEAM RIFLE

战区地图



战略指引

开始会有一队 DOPP 直接由前方飞来。此时用巴尔干炮(バルカン)扫射可以解决一些烦人的 DOPP!之后将地上的 MAGELLA 以及ザク II 都决掉。攻击 MAGELLA 的时候可以先打坏它本体一次后,等驾驶舱飞到上方顶点处再攻击一次,能够节省许多弹药。往北走了约一半的地方,加尔玛会出现,并且带来援军!将地上的敌人清光后,可以站上 WHITE BASE 来射击 DOPP 喔!若将加尔玛(ガルマ)击毁时,夏亚(シャア)便会出现!将夏亚(シャア)击退便能胜利。

重点指引



加尔玛驾驶的 DOPP 并无特别之处,只要站在 WHITE BASE 上便能轻松解决。夏亚专用的渣古 II 速度十分快,远距离攻击他是虽然不是明智的决定喔!因为几乎所有射击他都能轻易闪开,不过比起格斗来说,还是射击稍微安全些!

STAGE3 完全攻略 加尔玛消散（ガルマ散る）

战斗区域：纽约市
胜利条件：ガウ击破
失败条件：ガンダン击破或 WHITE BASE 击破
敌军主战力：MS－06、MS－06S 赤（夏亚专用机）、DOPP、GAW
敌军名将领：夏亚（シャア）、加尔玛（ガルマ）
我军主战力：RX－78－2、RX－75、RX－77、WHITE BASE
建议武装：BEAM RIFLE

战区地图

战略指引

为了通过此关，一定要先将夏亚（シャア）击倒！但夏亚（シャア）并不会出现在先锋部队中。当击倒三架渣古后，夏亚会以援军身分登场。比起护卫 WHITE BASE 免受 DOPP 的轰炸，到不如攻击夏亚来的有效的多。发现夏亚（シャア）后，就迅速的攻击，并给他一定程度的伤害后便能发动原作事件。随后便会出现大群的敌军，此时要想办法将在天上飞的大型战舰ガウ，引到 WHITE BASE 的上方，当三架ガウ都飞到 WHITE BASE 所在的体育场上方时，有名的白色要塞奇袭作战便会发动，本关的过关条件也达成了。

重点指引

要通过此关的首要条件便是先将夏亚（シャア）打倒，若不先找到夏亚（シャア）则剧情是无法继续下去的喔！而此战役中敌军增援会不断出现！要注意高达的耐久值以及弹药数量，以免被敌军击破或者弹药无法补给的情形发生。由于钢加农以及钢坦克会被配置在 WHITE BASE 附近担任护卫，突击的任务则只有高达一架，小心不要同时被敌机围攻喔！击倒夏亚（シャア）后高达会出现在 WHITE BASE 南方，此时一边攻击地上的渣古 II，一边往 WHITE BASE 处走。这样便能将天上飞的ガウ引诱到作战地点，不过在此天上的 DOPP 轰炸部队会连续给予钢弹强袭，尤其是ガウ的重型炸弹轰炸，若被直接攻击到的话，几乎都是一击必杀的结果，千万不要到ガウ下方！





由于夏亚的渣古拥有渣古 II 三倍速，远程攻击对他几乎是没有用的！由于此区会有许多的大楼建筑物，玩家可以用建筑物来欺负夏亚（シャア）喔！也因为地形的关系，夏亚（シャア）在此的移动能力也有所降低，只要看准夏亚（シャア）所在位置，锁定后以跳跃式射击的打法可以较准确的命中到夏亚（シャア）。加尔玛（ガルマ）指挥着ガウ在空中，攻击时机很难抓，加上本关任务并不用直接击毁ガウ，建议不要去攻击ガウ为妙！

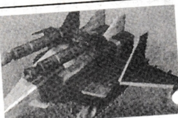
TOPICS 隐藏要素 ガルマ专用ザク与 G ファイター出现条件



↑在《基连野望》中登场的ガルマ专用机，性能的确很高，尤其是头部机关炮在格斗战中非常讨厌。

先将 STORY MODE 打通一次。重新游戏时，在第二关击落八架 DOPP。当发生ガルマ增援事件时，他就会驾驶机动力匹敌红彗星的专用ザク II。不过，此后陷入两架专用机体围攻是无法避免的。如果白色要塞耐久低下的话，还是放弃比较好。

当通过第六关时，击破 MS 在 18 机以上时，セイラ就会搭乘比核战机强力数倍的 G ファイター作为援护机体协助アムロ作战。G ファイター在空中战中非常强力，是值得期待的机体。

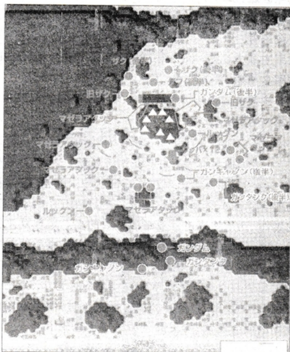


↑虽然得到 G ファイター是非常容易的事，不过第七关的出击画面也会发生改变。

STAGE4 完全攻略 吉翁的威胁(ジオンの威胁)

战斗区域:沙漠荒野
胜利条件:目标(TARGET)击破
失败条件:ガンダン击破
敌军主战力:MAGELLA、MS-05、LUGGUN、Unkown(兰·巴拉专用机)
敌军名将领:兰·巴拉(ラル)
我军主战力:RX-78-2、RX-75、RX-77
建议武装:HAPER HAMMER(高达链锤)

战区地图



战略指引

此关相当富有野战气息,也是相当需要利用地形地势来进行攻防战术的关卡!要快速解决敌人的话,可以先绕道由东方没有炮台的地区上,来袭击敌方的炮台。将丘陵上的TARGET以及渣古都击破后,敌方主将兰·巴拉(ラル)大尉便会出现。开着正体不明的蓝色机体(老虎)的兰·巴拉(ラル)的格斗战破坏力很大。若用了高达铁锤,可以用中距离打法。当兰·巴拉(ラル)接近高达铁锤的攻击范围后,再给于强击!而其他两机可以视情况来选择是否要打倒,若想取得高分的玩家可以先去打倒那两台渣古后再与王牌机师兰·巴拉(ラル)决战。

重点指引

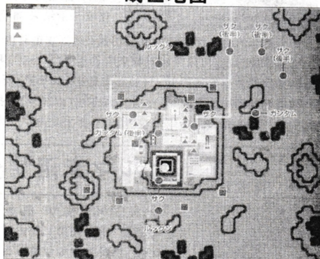


在丘陵攻击TARGET的时候,若由正面突击一定会遭到敌方重炮齐射,造成无谓的损伤!最好不要有正面突破敌方火力的打算,那样只是吃力不讨好。冲上丘陵后,由于炮台转动的速度十分缓慢,可以放心的移动攻击。将所有TARGET清除后,再将地上的渣古也解决掉,如此便能触发兰·巴拉(ラル)增援的事件。兰·巴拉(ラル)出现时会有两架渣古护卫,最快的作战方式就是直接对准兰·巴拉(ラル)攻击,先将渣古击倒,再击倒兰·巴拉可以增加一些分数,想要拿到好评价的玩家可以考虑。

STAGE5 完全攻略 砂的十字架(砂の字架)

战斗区域:沙漠荒野
胜利条件:目标(TARGET)全部击破
失败条件:ガンダン击破
敌军主战力:MAGELLA、MS-06、LUGGUN、Unkown
敌军名将领:玛·库贝(マ·クベ)
我军主战力:RX-78-2 建议武装: BEAM RIFLE(更换不可)

战区地图



战略指引

由于只有一架高达,没有其它援助,建议先由外部来打进内部,以免造成被炮火围攻。此次TARGET的散布情形相当广阔,其中包括几座火力很强大的光束炮台。若玩家过于接近光束炮台,会使光束炮台进入基地中,这样反而无法攻击到,所以只要避过其攻击范围外给予射击便能击毁,根本没有作接近战的必要。将TARGET都解决后,此处的秘密兵器便会出现!那便是由玛=库贝(マ=クベ)所研发出来的秘密兵器阿萨姆(アッザム)。



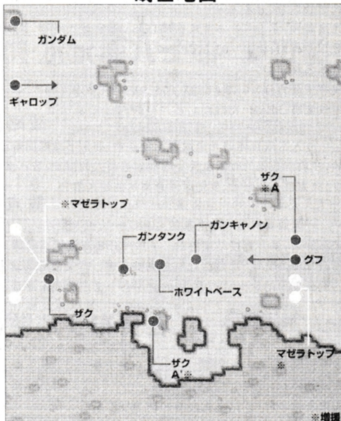
重点指引

巨形MA阿萨姆(アッザム)有着强力的破坏力,移地动时使用机关炮攻击。接近后还会放出阿萨姆雷达(アッザムリ-ダ-),破坏力相当强悍!瞄准阿萨姆先用R3向上调整视点才能快速的锁定。先攻击阿萨姆(アッザム)的四支脚基部,将四支脚基部击毁后阿萨姆(アッザム)也会撤退,想跳到アッザム上面是不可能的,只有从下面慢慢打了。

STAGE6 完全攻略 兰·巴拉特攻!(ランバ·ラル、特攻!)

战斗区域:沙漠荒野
胜利条件:敌全灭
失败条件:ガンダン击破或 WHITE BASE 击破
敌军主战力:GALLOP、MS-06、MS-07B〈兰·巴拉专用机〉
敌军名将领:兰·巴拉(ラル)、哈萌(ハモン)
我军主战力:RX-78-2、RX-75、RX-77
建议武装:BEAM RIFLE(更换不可)

战区地图



战略指引

敌军数量一开始只有三架,不过由哈萌(ハモン)所驾驶的 GALLOP 有着强大的火力以及耐久值!一开始最好先去对付兰·巴拉(ラル)跟渣古 II。如此还能保住钢坦克与钢加农,让他们来护卫 WHIE BASE,并攻击接下来出现的敌援军。将 WHITE BASE 附近的 MS 扫光后再去对付 GALLOP,因为 GALLOP 见到高达就会高速跑出战斗领域外。当其出现时小心地闪避 GALLOP 的火力,给予痛击便能顺利的完成任务。

重点指引

若考虑快速过关的话,就将火力集中在兰·巴拉(ラル)与哈萌(ハモン)上吧!最初先将 GALLOP 背部的主炮击毁,就不用理睬它了,冲到 WHITE BASE 旁将袭来的兰·巴拉(ラル)击倒,最后再对付讨厌的 GALLOP。不过攻击 GALLOP 若花了太久的时间就有可能造成钢坦克与钢加农被敌方破坏而使 WHITE BASE 没了防卫线的情况。GALLOP 的火力十分强,攻击距离远,再加上移动速度颇快,能够在短短的时间内就脱离光束枪的射程并痛击高达。若不采取一边闪躲一边攻击的战斗方式,相信被主炮打中五、六发后高达就会被击毁。追的时候一定会全力使用喷射器,要注意喷射器的温度,过热可是件相当危险的事情。

STAGE7 完全攻略 哀战士(哀 战士)

战斗区域:森林废墟
胜利条件:敌全灭
失败条件:ガンダン击破或 WHITE BASE 击破
敌军主战力:MS-09 DOM
敌军名将领:黑色三连星
我军主战力:RX-78-2、RX-75、RX-77
建议武装:HAPER HAMMER(高达链锤)



战略指引

此处并没有飞在空中的敌机,加上是森林区,如果使用射击系武器恐怕都会在打中敌人之前,被前方的大树给阻挡到。使用不会因为树而停下攻击的铁锤可以有较大的效果。除了要小心被黑色三连星包围攻击之外,最好一开始先锁定一架集中攻击,这样可以快速的触发事件。事件之后敌援军就会出现,而且黑色三连星会将目标锁定在攻击 WHITE BASE,若不快速击破黑色三连星便有可能使 WHIE BASE 被击破!

重点指引

此关要拿高分数相当容易,只要速度够快相信拿 A+以上不是问题。集中火力攻击一架敌机便能触发事件,之后再将 WHITE BASE 附近的敌机全部扫光便能结束此关。由于他们会团体行动,一架接近高达另一架就远距离攻击,第三架则在附近待机,这是他们一开始的行动模式。只要集中攻击一架触动事件后,他们会无视高达的存在冲向 WHITE BASE!此时集中攻击同一架,用铁锤可以轻易的牵制住它们。各个击破后便能轻易击倒黑色三连星。

STAGE8 完全攻略 血染大西洋(大西洋血に染めて)



战斗区域: 海港基地
胜利条件: 敌全灭
失败条件: ガンダン击破或 WHITE BASE 击破
敌军主战力: MSM-03、MSM-07
敌军名将领: 无
我军主战力: RX-78-2、RX-75、RX-77、RGM-79
建议武装: BEAM RIFLE

战略指引

敌人水战机体的光束武器十分强劲,如果不做好回避或防御,被击中几次就会被击毁了。烦人的 GOGG 会从海边登陆,在攻击敌机的时候也要小心他附近敌人的援护,若不多加注意便会让自己陷入敌军的炮火之中。此役中敌军数量不少,火力也十分强大,要随时注意高达的耐久值。

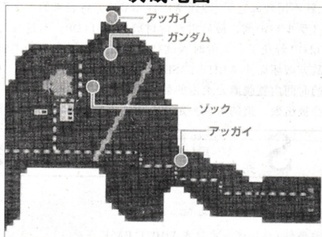
重点指引

一方面要打退登陆上来的 GOGG,一方面又要小心敌方援军登场的位置。若是不小心让容纳 WHITE BASE 的基地被破坏的话,就会直接结束游戏。虽然一开始有钢坦克在撑,不过以钢坦克的能力来说,是绝对打不赢增援的 ZGOK 的!若不赶快前去支援,那就会让钢坦克被击破。本关敌方的攻击目标都锁定在高达身上,太过接近敌方本队的话,会很容易的就被集中的炮火给击毁,因此使用各个击破的战术才是上策。

STAGE9 完全攻略 在贾布罗消散(ジヤブロ-に散る)

战斗区域: 海港基地
胜利条件: 敌全灭
失败条件: ガンダン击破或 WHITE BASE 击破
敌军主战力: MS-06、MSM-04、MSM-07S、MSM-10
敌军名将领: 夏亚(シャア)、波拉斯基尼夫(ボラスキニフ)
我军主战力: RX-78-2、RGM-79
建议武装: BEAM RIFLE

决战地图



战略指引

战役会分为三个连续战场,加上后面的战场会有强力 BOSS 出现,若不注意耐久值的话,会很容易的败在最后的决战。最初敌机会由北方的基地入口侵入,若玩家对自己的操控有信心的话不妨就冲上前去给予敌人痛击。不过此时为了保留耐久值,还是向队友请求支援吧!将一开始的侵入者扫平后就会移到另外的战场,此处有一架吉姆,但没有队友可以支援,要小心不要受损过度喔!将四台敌方 MS 击破后,夏亚(シャア)便会驾驶专用机出现!此次他的速度更高,光束炮的火力也异常凶猛。最好以一边左右横移,一边射击的方式来打,若硬打接近战可是会吃大亏的。此时,战役中心大概都是西方的阵地,在移动的时候要注意不被地形给影响到,以免闪不过敌人的攻击。将夏亚击倒后会有追击的事件,路上的敌军玩家可以看情况来决定要不要攻击。若耐久值还有存量的话就可以将他们击倒以赚取高分,若存量不太够就直接冲到底触发事件吧!最后会跟波拉斯基尼夫(ボラスキニフ)作决战,打赢之后便能通过 STORY MODE。

重点指引

一开始敌人出现后,配合队友来给予敌人痛击是最保险的做法。在第二战场敌人会两架两架出场,而一共分三队。先将耐久低的渣古 II 引出来,击破后再去攻击高耐久的 GOGG。打到第二队敌人出来后,夏亚便会出现。全力攻击夏亚吧。将夏亚解决掉之后会有一段追击的区域,里头的敌军只是想阻挡你,攻击并不会猛烈,看到夏亚之后给他一枪就可以触发波拉斯基尼夫掩护夏亚事件。接下来就是面对波拉斯基尼夫(ボラスキニフ),他就是最终 BOSS 了。波拉斯基尼夫的攻击威力超强!唯一能发出三个高热能光束的强敌。若不小心闪躲,会很容易就被击破。由于对方的体型较大,移动起来也相当笨重,因此只要距离够,光使用射击武器就可以解决他。不过要小心地形,若不小心卡住了,可是非常危险的。若是战斗时间拖的太长,就会出现敌方援军,速战速决是最重要的。看准敌方的动向,加把劲打倒他就是结局了!

東京魔人學園外法帖

神秘学园　外法之帖

在日本拥有极高人气的策略 **RPG**《东京魔人学园》系列的最新作《外法帖》即将在这个可能是 **PS** 最后的夏天登场，看来 **PS** 在日本还会再辉煌一阵了！今次的游戏回到了日本的远古时代，我们的英雄也都变成了古装，而且好像对现代的事已经完全遗忘了……

东京魔人学园　外法帖

魔人学园的战士们展开远古死斗

PS　厂商：ASMIK　类型：S・RPG　发售日：2001 夏

式神系统的细节终于变明确了！

战斗中帮忙支援主角的新系统“式神”。本回，要彻底解说式神系统的详细内容！首先，式神是在 **AVG** 的部分所发生的事件中，可以作为装备的道具来取得。每个角色都可以装备 **1** 个式神，战斗中如果受到敌人攻击的话，式神就会发动！攻击和回复、能力补助等等，各自发挥特殊的效果来协助角色。但是，发动式神每 **1** 次的战斗只有 **1**回而已。因此，要考虑式神所拥有的效果和成员全体的均衡，针对各个角色特点而装备上相应式神就变得很重要。



↓让角色装备上式神，然后进入战斗！发动条件也很简单，只要让装备式神的角色接受敌人的攻击就行。

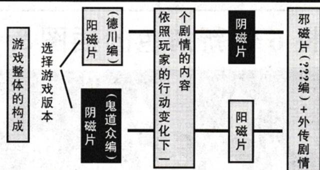
↑由于大歳德夜叉 **2** 明王的能力，京梧的攻击力会上升喔。一定要熟练掌握哦！



以式神实验让式神能力提升！

在区间的时段，可以顺路绕过去的地方追加了 **1** 个“支奴之部屋”。在这里，可以进行式神和道具合成的“式神实验”。依照这个实验，式神的能力不仅会上升，还可以让他变换成其他的式神喔。里面也有一些稀有道具可以使其变异成一般无法取得的式神等等……。如此重复式神实验，会使式神渐渐成长！





德川篇・第壹话“缘”

AVG 部分

以江户为目标的主角，在某茶屋里遇到美里蓝、蓬莱寺京梧 **2** 人。一听原来京梧也是正要前往江户的途中。**3** 人意气相投，决定到江户的路上一起行动……。但是，就在他们的面前突然出现 **3** 个浪人!! 浪人一行不知受了谁的密令要来将蓝带走。主角和京梧为了要保护蓝，向浪人一行挑战，但是……。



↑拥有司掌森罗万象菩萨眼能力的蓝。故事似乎是以她为中心为展开的。

编成的区间时段

主要实行的指令，几乎和前作相同。可以决定出击的成员，确认角色的能力指数，变更装备等等。但是，选项画面的构成有大幅度的改变，变得更容易看了。操作法也和前作一样没变，设计体贴。

SLG 部分

基本的系统里没有变更，战斗从我军回合开始。行动的角色顺序也很自由，依照 **AP** 的分配，也可以做“移动→攻击→移动”的变通行动。可以玩自由度很高的战斗。

区间时段

道具买卖和自由战斗等，有几个编成区间里所没有的实行指令。透过这些指令，强化战力可以说是这个部分的主要目的吧。还有，也追加了几个新要素，部分的系统也改良了。当然，也还是可以储存&读取资料。



鬼道众篇·第壹话"因果"

AVG 部分

九角家的主人·九角鬼修遭到德川家的袭击，被逼入了困境。已经有一死觉悟的鬼修，将儿子天戒委托给亲信岚王，然后一个人对抗德川大军……。在那之后许多年随着岁月的流逝，来到某座山上小屋的主角，遇到了一位叫桔梗的女子。被桔梗带着朝向山里深处的主角。这时，伴随着令人感到不寒而栗的咆啸声，群鬼向主角袭击!!

"↑山里有鬼出没"的谣传在街头巷尾引起骚动。而操纵那些鬼的竟然是桔梗。最后，主角是否能够度过这场危机呢!?

编成的区间时段

和德川篇相同，要进行出击成员的编成。说是这么说，但是这里的剧情中并没有同伴角色，参加战斗的角色就只有主角而已。很可惜的是没有办法见到九角天戒、桔梗和九桐尚云等鬼道众一面。

SLG 部分

在本作里战斗时的演出也是一大精彩之处。并没有像是前作插入小的动画短片，而是在地图上的小小人物会移动。那些都非常仔细地描绘，足以取悦玩家的目光。确实有务必要看的价值！



各话的区间时段

这虽然是多说的，但在这个部分里可以看到代替前作"真神新闻"的"瓦版"。然而，其细节现在还不明。新闻部部长远野杏子是否会登场呢？瓦版的内容为何？这是"魔人"的一大乐趣，所以当然只要是魔人迷的话，就会很在意！

AVG 部分	编成的区间时段	SLG 部分	各话的区间时段
在这个部分，以角色同伴的对话为主轴来描写剧情。其间，会发生和前作相同的感情输入（从喜、爱、怒、悲等共 **9** 种来选择）和选项。透过这些选项，故事的发展会有变化喔。	可以储存资料和选择出击、成员，以及确认角色的能力和变更装备。主要目的是实行各种指令，调整好战斗的准备。另外，依照剧情，可以参加战斗的最大人数会不同。	战斗是敌方和我方交互行动的回合制。如果满足了敌人全灭或击破目标等胜利条件的话，就算过关。各个角色可以用消耗行动力（**AP**）来实行移动和攻击（技）等指令。	这个部分是插入在各个剧情的最后。和编成区间时段不同，可以实行预定输入（和同伴角色的对话，锻炼等），顺路绕道（买卖道具和自由战斗）等特殊指令。

将 6 位新角色的插图&个人档案公开!!

花音

建筑在甲州街道旁的茶屋里面的人气服务生。被客人亲密地叫成"花"。个性纯朴，稍微有点笨拙。

十郎太

在江户町担任飞脚快递的青年。从他的发型也可以得知其南蛮化，追求外表打扮。

御神槌

基督教徒。为了以前受到德川镇压的同胞，决心要向幕府报仇。拥有可以自由操纵雷的特殊能力。

犬神杜人

"剑风帖"里登场过的那位"真神学园"生物学教师·犬神杜人。在本作里扮作居住在长屋的神秘人物登场。讨厌人群，不和善之处还是没改变。

凛

散发妖艳气息的吉原游郭酒家女。是个风情万种的大姊头女性，在本编里应该是主角一行人的保护者兼商量的对象吧？

雹&鋼龍

人形师的双亲为德川幕府所害，为了复仇，自行加入鬼道众。双脚行动不便，操纵叫做"钢龙"的人形来行动。

众多的历史人物也登场！

在本回取得的情报中得知，竟然连历史上有名的人物也会登场！在现阶段，已经确认将会有担任幕府方面的要角，如相当活跃的"胜海舟"。还有，一提到幕府末期，可以期待有新撰组的土方岁三和冲田总司、坂本龙马和西乡隆盛等等为数众多的人物登场……但是真正的结果是？

电脑游戏的究极作品终于驾临PS2。对于这款向来以折磨PC性能著称的系列游戏，不知您否感兴趣。DC版的《雷神之槌3》您玩过没？依365的眼光看，那是没能彻底发挥QUAKE威力的作品，所以不管PS2版好玩与否，看看强大的PS2能把QUAKE表现到什么程度好像是更重要的！——365



新的竞技场 新的生死战

雷神之槌 3

~QUAKE Ⅲ~

PS2 厂商:EA·SQUARE 类型:FPS 发售日:2001年8月



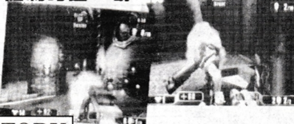
不是杀死敌人就是被敌人杀死！深受世界玩家所喜爱的3D射击游戏《雷神之槌》，现在终于要在PS2上登场了！二话不说的生死决斗，将再次震撼玩家们的心，带给玩家另一种完全不同的感受，让玩家们也能在PS2上体验到这款电脑游戏移植作品的魅力所在。

3D射击游戏的登峰造极之作即将在PS2上登场！

从世界各地征召而来的战士们，在3D构成的竞技场内来回移动，然后展开一场非生即死的决斗！这就是在个人电脑上引起一阵旋风的热门3D射击游戏《雷神之槌》。如今，该系列的最新作《雷神之槌Ⅲ》，终于决定要移植到PS2上了！

PS2版的《雷神之槌Ⅲ》是以个人电脑的《雷神之槌Ⅲ》为基础，然后再于操作方法以及游戏内容等方面做修改，以达到更容易游玩的目的。除此之外，PS2版另外还增加有原创的新要素，保证让玩家大呼过瘾。

胜利才是一切！

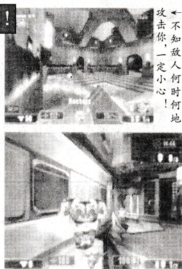


STORY

很久以前，竞技场的主人"VADRIGAR"，建设了一个巨大的竞技场"永恒竞技场"。自此之后，人们便为了那里所举行的"究极表演"而疯狂不已。聚集到竞技场的狂傲战士们，在"VADRIGAR"的指挥下，展开了惨烈的生死战。能在这场战斗中获胜的人，能够获得英雄的称号。今天，在充满杀气的牢狱中，一样聚集了许多凶恶的战士。参与竞技的战士们，一点也不害怕死亡。因为就算战斗中不幸战死，"VADRIGAR"都可以使其复活。而每次复活，都会使得战士变得更骁勇善战，同时观众也会更加狂热。然而，如今有5位在竞技场中存活下来的战士，为了要获得自由而准备向新的目标挑战。

游戏就是这个样子！

《雷神之槌3》是一款以第一人称视点进行战斗的3D射击游戏。因为是第一人称，所以游戏临场感很强，而这也是本游戏最有趣的地方。本游戏的目的非常简单，就是打倒眼前的敌人。在3D构成的竞技场内，玩家必须一边穿越重重火炮封锁，一边捕捉敌人然后进行攻击。另外，在竞技场四周还配置着许多武器和道具，如何活用这些道具将是致胜的关键。



←不知敌人何时何地攻击你，一定小心！

最多可进行4人对战



除了2人的对战模式外，通过多人连接器，本游戏最多可进行4人对战。除了41个角色之外，战役模式培育的角色也能参战。



手柄的操作方法，可以由玩家来自由设定。像改变移动、面对方向、速度以及类比摇杆微调整的动作等许多方面，玩家都可以进行设定。

以成为竞技场至高霸主为目标的5位战士

向“VADRIGAR”所举行的比赛进行挑战的5位战士。玩家从这5个人中选出一位，然后为了最后的生存而战斗。













萨　吉	亚那基	多姆	蒂米亚	克雷斯克
种族:人类	种族:人类超能力者	种族:人类	种族:人类	种族:外星人
长处:体力值很高	长处:体力高速度快	长处:防御力高	长处:体力值很高	长处:攻击力高
缺点:动作慢	缺点:攻击力低	缺点:动作慢	缺点:防御力低	缺点:体力值低
拥有丰富战斗经验的沙场老将。可以使用所有的武器。在这之中，他最擅长的是火箭炮。敌人越强，他就越想打倒敌人。	因为某个事故，而造成无法区分现实和虚拟的世界。一边扰乱对手，一边为了寻找得意的武器——散弹枪，而到处进行搜索。	活用在殖民地时的丰富战斗经验，然后向竞技场这种危险游戏挑战。带着一把左轮手枪，会跟在敌人背后等待下手机会。	散弹枪、火箭炮以及榴弹炮的使用，足以和沙场老将媲美。她是靠着“杀死”敌人时的快感，来满足自己的欲望。	生性凶恶，即使是处于不利的状况也会一直进攻。不过，紧要关头时会突然溜掉，也是一大特征。以离子枪做为武器。



在CAMPAIN模式和ARENA模式中称霸吧！

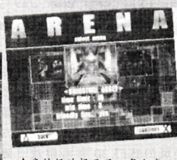
《雷神之槌Ⅲ》可分为一边让角色成长一边朝下个目标前进的“CAMPAIN模式”，以及依照玩家所喜好的设定来进行战斗的“ARENA”模式。在上述2种模式中，另外又可分成许多游戏规则以及胜利条件不同的游戏模式（请参照右下的列表）。

ARENA
ARENA模式

这是可以对参与战斗的角色、人数和进行模式等内容进行设定。角色可以从41种不同的角色中选出，CAMPAIN模式所培育的角色也能使用。此外，这个模式还包含有CAMPAIN模式没有，只有ARENA模式才有的专用模式。



↑也能选择在CAMPAIN模式中以敌人身份登场的角色。



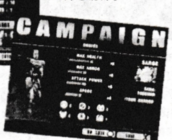
↑竞技场选择画面，每个竞技场的规则和胜利条件都不一样。

CAMPAIN
CAMPAIN模式

也就是一般所谓的剧情模式。为了打倒位居竞技场最高位置的竞技场主人，而一边战斗一边使角色成长。如果在游戏中获得好成绩的话，那么就可获得各式各样的奖牌。而当获得的奖牌达到一定数量时，就可获得用来当作是报酬的武器、装甲、以及能力提升等道具。CAMPAIN模式除了有5种难易度之外，还有教学模式可以选择。



↓每过一关，(5个竞技场)，就会根据战绩改变角色能力。



↑竞技场选择画面上会表现游戏模式和胜利条件。

模式	说明
殊死战	除了自己，其他角色都是敌人。打倒一定数目的敌人就算过关。
队伍殊死战	分成红蓝2支队伍的殊死战。“BOT”(电脑操控)以我方伙伴身份登场。
消灭战	限制复活次数，最后活下来的人，就是这场比赛的胜利者。
激突战	打倒所有敌人后就会跳到另一个场所。打倒一定数目敌人过关。
单项武器殊死战	除了护手外，只能选择一种武器的战斗模式。
单项武器队伍殊死战	除了护手外，只能选择一种武器的团体战。角色分成红蓝两队战斗。
夺旗战	角色分成红蓝两队后对抗，只要将对方旗子拿到己方阵地就算获胜。
单旗争夺战	设法将竞技场的白旗搬到自军阵地模式，打倒举旗角色，旗子会掉落。
旗子保卫战	取得竞技场内白旗，并且在规定时间内保主旗子就算过关的模式。
队伍旗子保卫战	旗子保卫战的队伍版，必须和电脑角色取得默契才能获胜的模式。

百万销量的通俗运动游戏

责编天语

近一段时期以来，PS2是大作频出，主机突然变得成熟起来（潜力爆发？），让人强烈地感受到PS当年的黄金时期又回来了——那时的PS上有许多面向大众的游戏，如啪啦啪、大众高尔夫等。而如今，那些游戏的PS2版续作也已经在制作当中。

大众高尔夫 3

みんなの GOLF3

PS2 厂商:SCE 类型:SPG
发售日:2001年7月26日

PS2营造出漂亮到极点的精致画面,注目!

重无论是爸爸、妈妈、哥哥、妹妹、叔叔、阿姨、阿公、阿妈都可以轻松游玩的高尔夫名作系列"大众高尔夫"，其最新作品将浩浩荡荡的登上PS2罗！藉由PS2强大的能力，无论是在比赛场地的绘图上，或是角色的动作上，都表现非常精致漂亮！且背景就有如亲临现场一样的自然地呈现在你眼前！俨然就是21世纪高尔夫游戏的王者！

↓喜怒哀乐尽在脸上！！

←这位老爹，就算你再高兴，也请不要趴在地上向我们眨眼好吗……？画面下是"低于标准杆三杆"的意思吗？

角色的表情相当丰富！

看,清澈的水面多么美丽!

←在水面上起伏的微波，耀眼的光影，如果没有那位808老爹的话，这里还真有如世外桃源啊～

画面虽Q,球感真实

挥杆的动作是如此的圆滑，球杆的轨迹到角色的动作都是如此的完美！把球击飞出去的快感真是令人无法形容！

又，制作者曾亲赴世界各大高尔夫球场去采风，场地数据完全真实!!

秒间60帧！连续击球画面大放送！！

追求画面以外的真实性,是本作最大的进化!

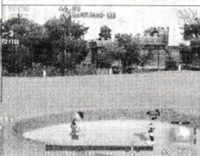
光是画面逼真还不够,游戏还将很难打的沙坑,以及会影响球滚动方向的起伏地形,甚至是风向……等等要素都完全逼真呈现喔!让游戏玩起来就像是真的高尔夫一样!

施力计量条伸缩系统

在游戏画面最下方的就是“施力计量条”,根据玩家按下按键的时机,就会决定挥杆的力道大小喔!但是,这个计量条在沙坑或杂草区时会比较短,也就是说振幅较快,不但无法将球打远,而且失误的机率也会高很多…



↑施力计量条在草坪区有这么长,要抓准时机相对来说可就容易多了。

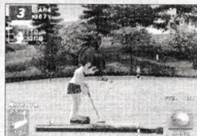


↓一但打到沙坑的话,量槽就变短了,在这种地方想控制击球很难。

果岭起伏地形系统

打上果岭时的起伏地形显示变得更容易辨识罗!果岭不但有自己的挥杆画面,且地形起伏也用曲线表现的一览无遗,这样就不用担心在最后关头失误了。

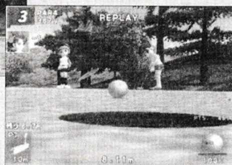
一眼就看出哪里起伏



←明显的情况下,将地形起伏表示得如此应该不会失误了吧?



←确认球路后,就大胆地把它打下去吧!至于结果嘛……



→跟预料的一样顺利!当球进洞的那一瞬间,还真有“我是天才”的感觉呢……球被轻轻击出,画面种种特效马上跟上!!!

拥有丰富个性的角色们!!

在“大众高尔夫”3中,玩家可以操纵的角色共有15人,而且全部都是初登场的角色喔!此外,还能由7位杆弟中自由选择一位出来与之组合,让玩家角色与杆弟间的配对有更多的变化空间呦!

杆弟



小唯:奈奈子的好友。无论何时都非常活泼的杆弟新人,但经验略嫌不足。

铃木:2代的玩家角色。他那丰富的高尔夫球经验,会使他成为一名优秀的杆弟吗?

玩家角色



精神十足的大小姐

奈奈子:入门角色。虽然很难把球打得远,但是却可以打得非常稳。

美男子运动员



小智:也是入门角色。虽然击球距离较远,但是却不擅长打后旋球。



顽固的蔬果店老板

严藏:标准的江户人,把球向前打就是他的信条。但意外的,他很会打轻击球…等需要技性的球。

不管多寂寞，只要有她……

『二十世纪 GAME BOY全书』

敬请期待！


ISBN 7-204-05151-3
9 787204 051519 >

ISBN 7-204-05151-3
G · 1138　定价:5.50元